VIDEOGIOCHI PER PC

189 Dicembre '04

XENIA EDIZIONI

CD

€ 7.70

THE GAMES machine

T.H.U.G. 2

Tony Hawk nel miglior gioco di skate per PC!

ESCLUSIVA!

DOOM 3 RoE

Il Male risorge nella prima espansione!

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Electronic Arts sbaraglia la concorrenza

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Più auto, più neon, più divertimento per un pezzo da novanta!

9 771129 232009 40189

www.tgmonline.it

DOSSIER

REPORTAGE: THE PUNISHER, NC SOFT, BUKA GAMES

ALEXANDER

Il Gioco Ufficiale del Film

Dai Creatori di Cossacks

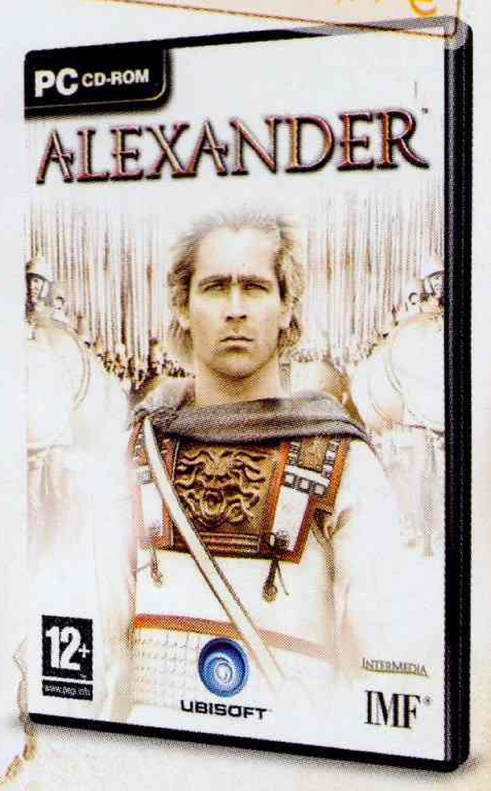
Impersona Alessandro Magno, il più formidabile stratega della storia

Comanda intere armate in storiche battaglie dove fino a 64.000 uomini si scontrano su terra e mare.

Cosa sarebbe successo se avessero vinto i persiani? Sconfiggi Alessandro e cambia il corso stesso della storia.

- PERSONAGGI, MUSICA E IMMAGINI TRATTE DAL FILM DI OLIVER STONE
- PIÙ DI 10 MINUTI DI SCENE INEDITE DIRETTAMENTE DAL SET
- INTERVISTA CON VANGELIS E FILMATO CON IL MAKING OF DELLA COLONNA SONORA DEL FILM

PREZZO CONSIGLIATO AL PUBBLICO 19,99 €



12+ www.pegi.info

PC CD-ROM

IMF © 2004 IMF3

INTERMEDIA ©2004 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved

WARNER BROS. PICTURES ©2004 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved

UBISOFT™

The motion picture ALEXANDER and elements and characters thereof ™ & © 2004 IMF3. All Rights Reserved. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc. Software © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by GSC Game World.
and Logo ™ & © 2004 Intermedia. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by GSC Game World. ALEXANDER and Logo ™ & © 2004 IMF3. Intermedia Name

LA BATTAGLIA SI È INTENSIFICATA!

L?ESPANSIONE UFFICIALE DELL'FPS ONLINE CAMPIONE DI VENDITE NEL MONDO

SOUTH EAST ASIA, ORE 18.56

Una goccia di sudore ti scivola lungo il collo mentre osservi il tuo bersaglio, l'ultima base ribelle. Le truppe nemiche si muovono come formiche, cercando disperatamente di organizzare un'ultima, inutile resistenza. Nascosti sulle colline i cecchini aspettano un tuo segnale. I carri armati arrivano da Est bloccando la sola via di fuga mentre gli elicotteri da combattimento si avvicinano da Sud, ora distanti solo un Km.
Le forze sono schierate... che la battaglia abbia inizio!

JOINT OPERATIONS
ESCALATION
EXPANSION PACK

SCHIERATI ORA!

www.JointOpsTheGame.com

NOVALOGIC®

DOLBY DIGITAL

16+ www.pegi.info

PC CD-ROM SOFTWARE

The way it's meant to be played NVIDIA

NovaWorld

© 2004 NovaLogic Inc. NovaLogic, the NovaLogic logo, NovaWorld, Delta Force and Black Hawk Down are registered trademarks of NovaLogic Inc. Joint Operations, Escalation and the NovaWorld Logo are trademarks of NovaLogic Inc. The Way It's Meant to be Played Logo andother NVIDIA Marks are trademarks of NVIDIA Corporation. PunkBuster and the PunkBuster logo are trademarks of Even Balance, Inc. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Computer Gaming World Editors' Choice Award Logo is a trademark of Ziff Davis Publishing Holdings Inc. Used under license. Reprinted from Computer Gaming World, September 2004, with permission. Copyright © 2004 Ziff Davis Publishing Holdings Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

Indice

RUBRICHE

BACKSTAGE	170
BOVABYTE	150
BUDGET ZONE	120
CONSOLEMANIA CORNER	156
EDITORIALE	7
FRAGZONE	132
HARDWARE	126
ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO	34
MOBILE ZONE	144
MOVIE MACHINE	154
MUSIC MACHINE	152
REPLAY	122
SILVER ZONE	24
TALENT ZONE	124
TECNOTIGIEMME	162
TGM MAIL	164
TGM ONLINE	20
TIME MACHINE	148
TIPS	140
VOCI DI CORRIDOIO	38

PREVIEW

REPORTAGE BUKA ENTERTAINMENT	44
REPORTAGE NC SOFT	66
COMMANDOS: STRIKE FORCE	50
DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL	46
REPORTAGE THE PUNISHER	58
SCRAPLAND	54

REVIEW

ATHENS 2004	116
AXIS & ALLIES	98
CRUSADER KINGS	114
HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON	112
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	78
MEN OF VALOR	94
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	74
NEXUS: THE JUPITER INCIDENT	106
ROLLER COASTER TYCOON 3	110
SHADOW OPS: RED MERCURY	102
SPIDER-MAN 2	116
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	82
TOP SPIN	86
XPAND RALLY	90

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

QUALITÀ/PREZZO: si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco; tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: Sintetizza l'effettiva immediatezza e semplicità d'uso riscontrata durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA: È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri (roberto.ferri@xenia.it)

DIRETTORE GENERALE
Stefano Monti (stefano.monti@xenia.it)

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Ellis Malavasi

COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE
Stefano Silvestri (stefano.silvestri@xenia.it)

VICE-CAPOREDATTORE TGM
Davide Tosini (iltoso@xenia.it)

VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE
Claudio Todeschini (keiser@xenia.it)

REDATTORI
Paolo Besser (paolone@xenia.it)
Davide Comunello (kylling@xenia.it)
Ivan Conte (kikko@xenia.it)
Andrea Della Calce (mao@xenia.it)
Matteo Lorenzetti (elvin@xenia.it)
Massimo Monti (ilvlad@xenia.it)
Massimo Nichini (nkz@xenia.it)
Sergio Porcellini (ray@xenia.it)
Dario Ronzoni (ildario@xenia.it)
Raffaele Sogni (raffo@xenia.it)
Massimo Svanoni (xam@xenia.it)
Daniele Vergini (talentscout@xenia.it)

COLLABORATORI
Marco Auletta (rulla@xenia.it)
Gianluca Cardinali (abbath.xenia.it)
Maurizio Frascino (fake@xenia.it)
Stefano Gaburri (stepan@xenia.it)
Giuliana Molteni (giuliana.molteni@xenia.it)
Massimiliano Pavan (samp@xenia.it)
Alex Rossetto (alex.rossetto@xenia.it)
Daniele Tamagni (tamaboke@xenia.it)
Luca Todesco (luca@xenia.it)
Roberta Zampieri (roberta.zampieri@xenia.it)

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi (stefano.lisi@xenia.it)

MUSICA FILM FUMETTI GIOCHI **SPORT** NOTIZIE

Tifosi di calcio?
Con Rosso Alice giocate in casa.

Il campionato di calcio in diretta su www.rossoalice.it
a soli 4 euro al mese senza decoder e senza parabola.

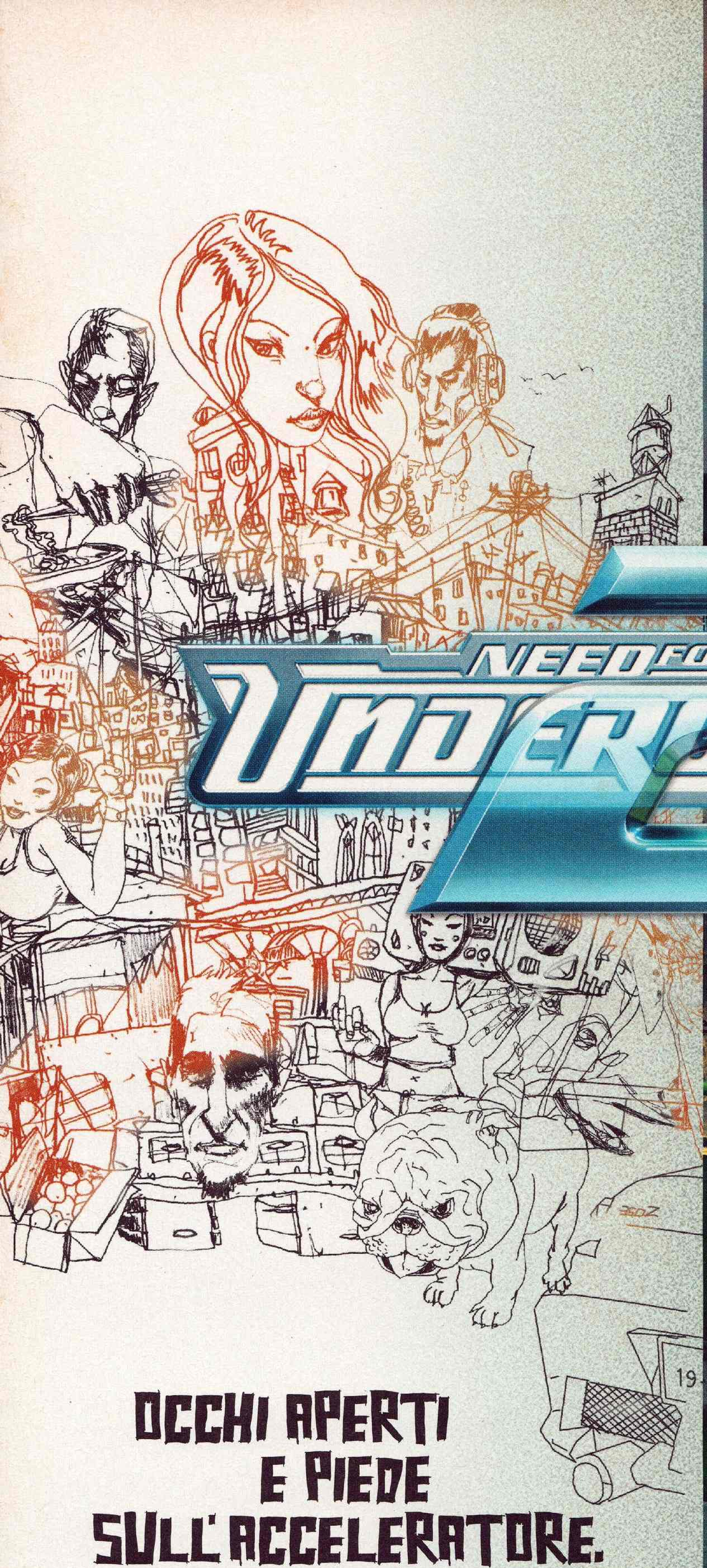
Da oggi la Serie A TIM e la Serie B TIM vanno in rete su www.rossoalice.it, il portale adsl di Telecom Italia. Puoi scegliere se abbonarti al campionato di calcio a soli 48,00 euro oppure acquistare le singole partite a 2,50 euro. Il pagamento si effettua con carta di credito e in più, in esclusiva per i clienti Alice, c'è la comoda possibilità di pagare attraverso il Conto Telecom Italia con rate mensili di 4,00 euro per l'abbonamento annuale. Per abbonarti o acquistare la partita scelta, collegati subito a www.rossoalice.it e per maggiori informazioni chiama il 187.

187 www.187.it

Rosso Alice, il portale per gli amanti di internet veloce.

RossoAlice TELECOM ITALIA

Per scoprire quali squadre di Serie A TIM e Serie B TIM puoi vedere on line collegati a www.rossoalice.it
I costi dei contenuti non comprendono quelli di connessione. La qualità del servizio dipende dal tipo di collegamento internet prescelto. Il servizio non è visibile dal sistema Mac.



Dove vuoi...
...alla massima velocità.
www.needforspeed.com

NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2

OCCHI APERTI E PIEDE SULL'ACCELERATORE.

IL VIDEOGIOCO DEDICATO ALL'AUTOTUNING

XBOX · XBOX LIVE · PlayStation.2 · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · PC CD · MOBILE VERSION

INTERNET CONNECTION REQUIRED for online play. PlayStation 2 online play requires Internet Connection, Network Adaptor (for PlayStation 2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Online play may not be available on all platforms. See product pack for details.

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, EA GAMES logo, and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Mazda RX-8 is used under approval of Mazda Motor Corporation. "NISSAN" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox *Live*, the *Live* logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. All other trademarks are the property of their respective owners.

Editoriale

VIDEOGIOCHI E MEDIA

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

È sempre divertente, per me stesso ovviamente, constatare come la scaletta che mi immagino qualche giorno prima di scrivere l'editoriale venga poi regolarmente stravolta da qualche evento inaspettato. Il ragionamento che seguo di solito è allora quello di dare la priorità alla contingenza e rimandare ad altri momenti il discorso che mi ero prefisso, se non altro perché slegato da ogni contesto temporale. Ovviamente, ciò di cui mi sto accorgendo è che a furia di rimandare mi dimentico degli spunti, che accatastandosi mese per mese finiscono per creare gli impalpabili volumi della mia libreria di editoriali immaginati ma mai scritti.

Nello specifico, questa volta volevo ragionare sui videogiochi come forma d'arte, volendo così dare un mio contributo a un binomio che è stato ormai analizzato in tutte le salse da un po' tutti coloro che si occupano di intrattenimento elettronico. A dire il vero, il ragionamento che mi ero prefisso non l'ho ancora letto altrove ed è sorto spontaneo durante un pranzo avuto qualche giorno fa con un caporedattore di una rivista di viaggi: della serie, le imprevedibili vie del destino...

Ma poi è arrivato Grand Theft Auto: San Andreas e, a ben guardare, anche il bellissimo Need for Speed Underground 2, cui è dedicata la copertina del numero che avete appena acquistato.

Riprendendo quanto già scritto a introduzione dello scorso speciale E3, nei videogame si sta assistendo a un'invasione hip-hop: ai due giochi appena menzionati si aggiungono anche il prossimo "Get on da Mic" di Eidos o vecchie glorie quali le serie Def Jam e NBA Streets, più qualche altro titolo che senz'altro mi starò dimenticando.

Ebbene, sempre in quel commento scrissi che avevo dei dubbi su quanto un simile genere di giochi potesse attecchire in Europa, dove questo fenomeno musicale-culturale è senz'altro meno diffuso che negli Stati Uniti. È pur vero che per gli americani gli USA sono un mercato che da solo vale mezzo miliardo di persone, per cui l'importante è che il gioco abbia successo in suolo patrio e poco conta ciò che accade nel mondo. È altrettanto vero, però, che di solito il "resto del globo" costituisce un sostanzioso 50% nelle entrate di una software house. Da cui, torno al quesito che mi posi a suo tempo: come possono colossi quali Rockstar, Electronic Arts o Eidos investire milioni di dollari in prodotti sulla carta così poco trasversali?

La risposta è meno diretta di quello che si pensa. La cultura hip-hop è arrivata a noi europei prevalentemente attraverso la musica e il cinema, che da essa ha tratto ispirazione per alcuni soggetti. Secondariamente, i più attenti tra voi sportivi non potranno poi trascurare il basket, lo sport di cui la musica di Ice Cube, LL Cool J o Tupac Shakur è spesso stata la colonna sonora. Inizialmente fenomeno guardato con curiosità, l'hip-hop ha via via attecchito anche nel Vecchio Continente, al punto che non sono pochi coloro che hanno fatto della scarpa sportiva e dell'abbigliamento oversize uno stile di vita. Non solo, è anche stato eletto a simbolo di sicuro successo da aziende di abbigliamento e colossi non solo musicali o cinematografici, come già accennato, ma persino televisivi: l'esempio più lampante credo sia MTV, dove da anni gli Award sono dominati da artisti di colore, con qualche rara eccezione rappresentata da band britanniche.

Ebbene, la considerazione che ha stimolato in me questo editoriale nasce dal fatto che l'hip-hop non l'ho mai gradito. Non mi è mai piaciuto il background "gangsta" che lo sottintende, né mi piace il modo in cui quella gente si veste o i testi delle loro canzoni. Sono anche moderatamente stanco di catene d'oro, gioielli che sono trionfi della pacchianità, macchine con cerchioni cromati da 22 pollici, sparatorie, emarginazione sociale e cantanti di successo con denti dorati che ci spiegano che l'importante è diventare ricchi o morire provandoci. Mi annoiano i soliti video dove pseudo malavitosi si calano calze di nylon in testa e gesticolano aggressivamente verso la telecamera, circondati da stuoli di tette e culi in una sorta di rituale che costituisce ormai un "template" mediatico grazie al quale, volendo, potremmo crearci in casa la programmazione di MTV in una sorta di copia e incolla televisivo. Mi interrogo, infine, su come sia possibile imputare ad altri la propria emarginazione quando, dopo ormai quasi cinque secoli di generazioni nate sul suolo americano, non si è ancora capaci di parlare correttamente l'americano. La considerazione, fugo subito qualsiasi dubbio, è del protagonista del serial televisivo I Jeffersons: il fatto che sia egli stesso di colore la dice lunga...

Tutto questo per dire cosa? Che mi sono avvicinato a Grand Theft Auto: San Andreas con una certa diffidenza, attratto più dalle novità apportate al gameplay che non dal contesto che sulla carta, vuoi le italiche origini, mi vedrebbe più vicino a un Tommy Vercetti che non a un Carl "CJ" Johnson. Eppure, minuto dopo minuto, missione dopo missione, ho cominciato a sentirmi avvinto da quanto vedevo su schermo, a guardare ai protagonisti di Los Santos non più come a esponenti di una cultura a me estranea. Ora, dopo qualche giorno di gioco, quando sono in macchina seleziono le radio hip-hop e mi diverto a riguardare più volte le sequenze che hanno per protagonisti OG Loc, Sweet, Smoke e Ryder, perché a modo loro li trovo fighi... anzi, "cool". Mi piace quando quelli della banda mi danno il cinque perché mi rispettano e ho capito la cultura dello "hood", il quartiere, meglio che grazie a "Boyz N the Hood" di John Sigleton. Lo stesso discorso lo potrei fare anche per il nostro gioco di copertina, che a sua volta veicola una forma di cultura "underground" nata prima sulle strade e poi al cinema, che ora ha trasformato una Toyota Celica preparata in un oggetto del desiderio, mentre prima l'avrei trovata solo un esempio di cattivo gusto. E chissà che dopo qualche partita a Midnight Club 3 un domani non mi venga voglia di montare dei cerchi cromati sulla mia Mini Cooper: la cultura del "dub" deve ancora esprimere tutte le sue potenzialità in Europa.

Volendo quindi avviarmi a concludere questo lungo editoriale, giungo pertanto alla conclusione che se è vero che più ci penso e più sono convinto che, sotto una certa accezione, i videogiochi non siano arte e non potranno mai esserlo (ma di questo ne parleremo in futuro), è altrettanto vero che ormai sono dei veri e propri media. A degli occhi estranei i "giochini elettronici" potranno essere ancora fermi ai tempi di Space Invaders ma ai nostri, ben più allenati, essi sono veicoli culturali forse anche più forti degli altri, perché capaci di farci vivere con la loro interattività emozioni più intense di strumenti passivi quali letteratura, cinema e musica. Di tutte le grandi istituzioni, l'unica a essersene accorta da tempo è l'Esercito Americano che fa del suo America's Army un valido mezzo di reclutamento: chissà quando i nostri Ministeri decideranno di veicolare le loro campagne con uno strumento, quello dei videogiochi, che è anche la nostra passione. Volete mettere un angelo che ci invita alla prudenza stradale con la possibilità di sperimentare sulla nostra pelle virtuale che vuol dire guidare in stato di ebbrezza e magari un incidente del sabato sera in soggettiva? Voglio essere intenzionalmente provocatorio affermando che quest'ultimo toccherebbe maggiormente le nostre coscienze rispetto a uno spot televisivo o un volantino distribuito davanti alle scuole...

Nell'attesa, non ci resta che farci cannibalizzare ancora una volta dalla cultura proveniente al di là dell'Atlantico, dove sono molto più pronti rispetto a noi europei a esportare stili di vita sfruttando ogni medium esistente. E con questo, non mi resta che chiudere questo editoriale: chiedo scusa, ma devo andare a vedere se a Los Santos, da SubUrban, riesco a trovare quella giacca della tuta che insieme alla catenazza d'oro farà alzare il sex appeal del "mio" CJ...

RESPONSABILE PUBBLICITÀ
Riccardo Granata riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
(smd@xenia.it)

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE
ME.PE. - Via G. Carcano, 32
20141 Milano

ARRETRATI
Solo con versamento su
c/c postale n. 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al doppio del prezzo di copertina.

ABBONAMENTI
Abbonamenti disponibili solo in versione con CD-ROM o con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista.
Servizio cortesia abbonati:
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
Ore 9.00 - 12.00 / 14.00 - 17.00
Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988 presso il Tribunale di Milano

EDITORE
Xenia Edizioni S.r.l.

REDAZIONE
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)
Fax (02) 87 85 67

Free Card

MIGHT AND MAGIC.

Copertura nazionale TIM (giugno 2004) - GSM: 94.6% territorio, 99.8% popolazione.

Per disattivare la newsletter invia "T5 OFF" al 49696 o vai su www.tim.it
Per tutte le info, anche sui telefonini compatibili, vai su www.tim.it
o chiama il 119.

gameloft

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.
Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

GSM

DA OGGI IL PIÙ FAMOSO GIOCO DI RUOLO STREGHERÀ IL TUO TELEFONINO!

Vuoi scaricare subito Might and Magic? Attiva la Free.Card Videogame* inviando un SMS con il testo **PRO FREE GAME** al **4916**. Al costo di soli 5 Euro (IVA incl.) puoi scaricare Might and Magic via WAP, senza costi aggiuntivi per il download, e in più puoi ricevere gratis ogni settimana la newsletter TOP5 con la lista dei 5 videogame del momento, da scaricare via WAP sul tuo telefonino.

* La Free.Card Videogame è attivabile fino al 31dicembre 2004.

TIM

Vivere senza confini

Consolemania
solo per PlayStation 2

PS2 consolemania

€ 2,50 SOLO PER PLAYSTATION 2

ANNO 14 - dicembre 2004 - Numero 146

Pro Evolution Soccer 4
Il miglior calcio per PS2?

Ratchet & Clank 3
E il premio per il miglior platform dell'anno va a...

KILLZONE
È davvero l'Halo-killer?

Grand Theft Auto San Andreas
Finalmente la recensione!

In REGALO il Poster di NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Gare clandestine, auto da sogno e non solo...

XENIA EDIZIONI

Tariffa Regime Libero: Poste Italiane SPA - Spedizione in Abbonamento Postale - 45% - DCB Milano

9 771127 123002 40146

NUOVA GRAFICA!

Solo € 2,50

Solo i migliori riescono ad arrivare...

FX PREMIUM

12+
www.pegi.info

Scopri tutte le chiavi di Runaway in www.fxplanet.com

A ROAD ADVENTURE

RUNAWAY

Inseguimenti, misteri, inganni... In gioco 20 milioni di dollari.

UNA TRAMA ELETTRIZZANTE "COAST TO COAST" NEGLI STATI UNITI.

New York, Chicago, Arizona, San Francisco...

Misteriosa, audace, bellisima. Gina è in pericolo e ha bisogno del tuo aiuto.

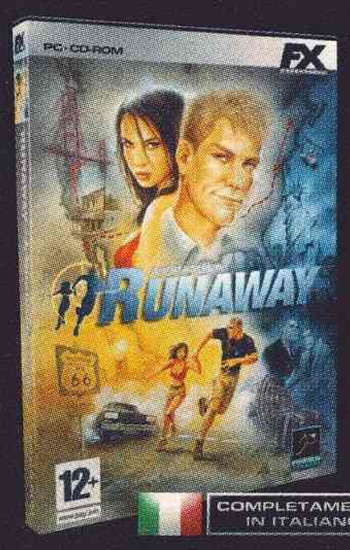
Le situazioni e i personaggi si succedono, ma... di chi fidarsi?

Un esplosivo cocktail di denaro, ambizione, inseguimenti e bugie.

UN' AVVENTURA "COAST TO COAST"

4 PC-CD ROM

BINK VIDEO *Nuova edizione con video rimasterizzati con tecnologia Bink.*



TUTTE LE PISTE

Tutte le piste per avanzare in un'avventura densa di azione con 6 capitoli, 100 scenari e 25 personaggi.

30 minuti di video digitale e 5.000 dialoghi interpretati da attori professionisti.

Presentato in confezione di lusso con un completo manuale a colori.

9'95€

FX PREMIUM

3+
www.pegi.info

Scopri tutte le chiavi di Patrician III in www.fxplanet.com

Patrician·III·
IMPERO DEI MARI

Patrician·III·

Server delle partite in Internet

Patrician III include il nuovo ***Server delle partite.*** *Sfida altri giocatori su Internet per il dominio dell'Impero dei Mari.*

ASCARON

La versione definitiva della saga che ha già venduto 1.000.000 di copie.

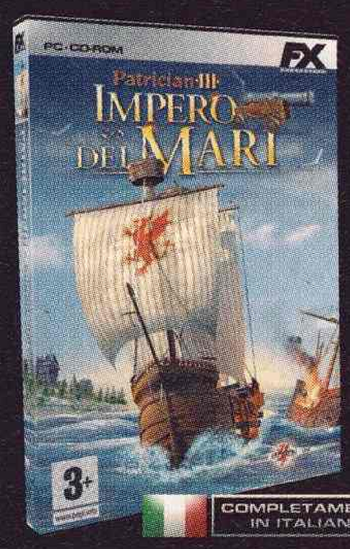
CAPITANO DI VASCELLO, MERCANTE, PIRATA, GOVERNATORE... SCEGLI LA TUA SFIDA NELL'IMPERO DEI MARI.

Riunisci il tuo equipaggio, arma una potente flotta e combatti il nemico in battaglie epiche.

Commercia con materie prime, crea le tue fabbriche, apri uffici in altre città...

Issa la bandiera pirata. Lanciati all'abbordaggio delle navi e al saccheggio delle città.

Fonda e costruisci la tua città, falla prosperare e difendila da assedi e attacchi nemici.



P·III Engine

Nuovo engine capace di gestire l'attività di 25 città, centinaia di navi e un milione di abitanti.

Include la campagna Impero dei Mari, campagna di apprendimento e gioco su Internet.

Manuale di gioco e mappa con le piste essenziali.

9'95€

FX PREMIUM

12+
www.pegi.info

Scopri tutte le chiavi di Imperivm in www.fxplanet.com

BASATO SU FATTI STORICI

IMPERIVM RTC

LE GUERRE PUNICHE

Nº1 IN ITALIA

Imperivm ti invita a scoprire il concetto RTC.

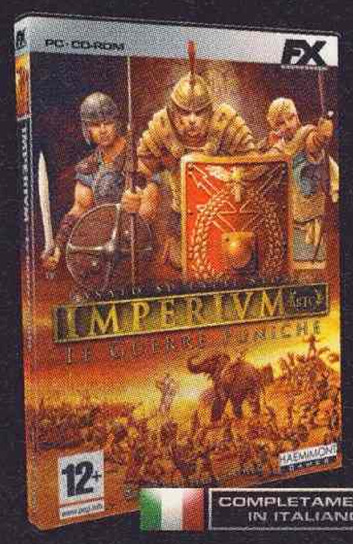
LA GENIALITÀ DI ANNIBALE E IL CORAGGIO DI SCIPIONE L'AFRICANO SI SCONTRANO PER IL DOMINIO DEL MONDO.

Strategia orientata alla conquista militare e basata su fatti, battaglie, personaggi e luoghi storici.

Mettiti a capo delle legioni di Roma nelle Guerre Puniche contro l'esercito cartaginese.

Crea le tue battaglie tra romani, cartaginesi, galli e iberici in mappe reali come la penisola Italica.

Formazioni che mantengono la disciplina di combattimento, anche sul terreno più scosceso.



RTC
REAL TIME CONQVEST

Un modo appassionante di giocare alla strategia in tempo reale.

Sequenza storica che ripercorre oltre un secolo di battaglie tra cartaginesi e romani.

Manuale di gioco e Mappa per strateghi con tutte le piste per ottenere la vittoria.

9'95€

FX PREMIUM

Ora è il tuo turno...

9'95€

Pc Action

di dicembre è in edicola

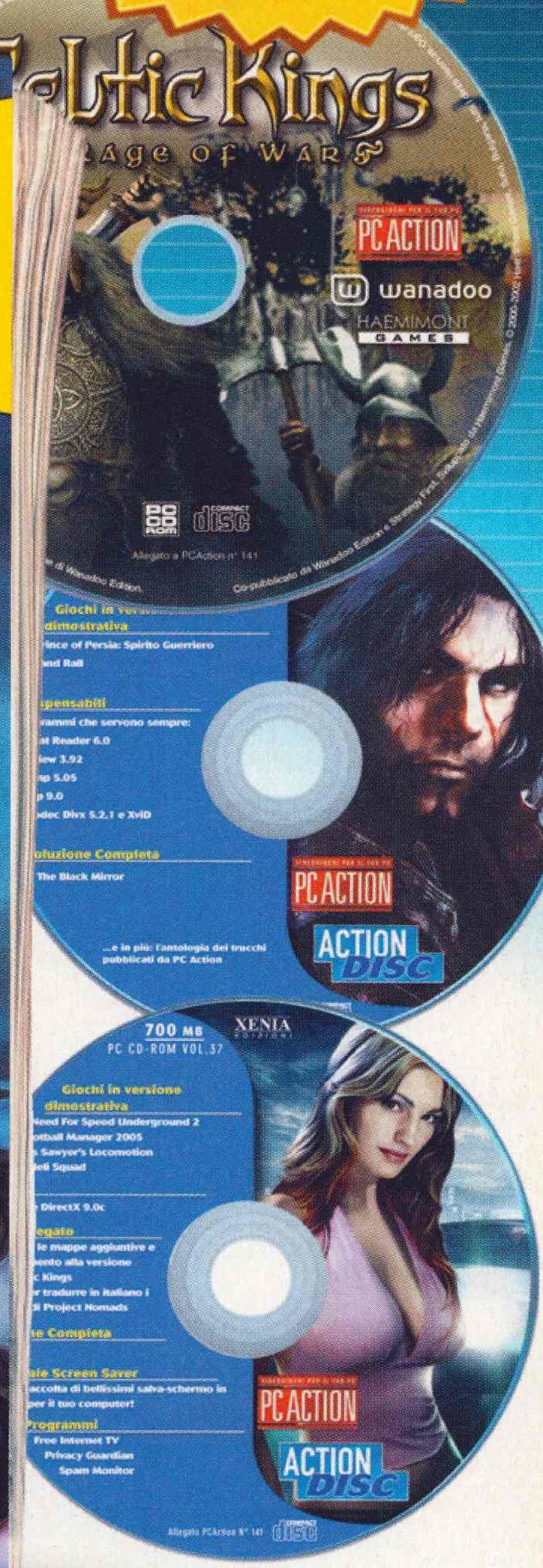
Gioco Completo Celtic Kings

VIDEOGIOCHI PER IL TUO PC

PC ACTION

Dicembre 2004 N° 141 €5.99

GIOCO COMPLETO CELTIC KINGS



IN PANCHINA!

FOOTBALL MANAGER 2005

Recensito uno dei più attesi manageriali di calcio

ESAGERATO!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Auto truccate e gare spettacolari

RECENSIONE ESCLUSIVA!

PRINCE OF PERSIA

Spirito Guerriero

Azione e avventura sempre più cupe

...E ANCORA

LE RECENSIONI DI TONY HAWK'S UNDERGROUND 2, ROLLERCOASTER TYCOON 3, EVIL GENIUS, PACIFIC FIGHTERS, NEXUS - IL CASO GIOVE, MARTIN MYSTERE OPERAZIONE DORIAN GRAY, ARMIES OF EXIGO, CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION, SABRE SQUADRON, ATHENS 2004 - LE ANTEPRIME DI SCRAPLAND, STAR WARS GALAXIES: JUMP TO LIGHTSPEED, IMPERIAL GLORY, PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL, AIRBORNE TROOPS, ZOO TYCOON 2 - GLI SPECIALI IL GRANDE FRATELLO CI GUARDA (VIDEOGIOCHI & REALITY SHOW) E SPIE NEL COMPUTER - I GIOCHI PER CELLULARI E PALMARI - L'HARDWARE PER GIOCARE E MOLTO ALTRO...

XENIA EDIZIONI
9 771127 124009 40141

Rivista + 3 Cd Rom Solo €5.99

TGM ONLINE

Claudio "keiser" Todeschini **keiser@xenia.it**

www.tgmonline.it

Questo mese, come avrete senz'altro notato sbirciando la pagina qui accanto, sta per prendere il via la nuova edizione del Gioco Fedeltà, quindi lo spazio a nostra disposizione è ancora meno del solito. Ce la faremo a raccontarvi tutto quello che è successo e che ancora vi attende?

Dicevamo del nuovo Gioco Fedeltà, che a distanza di circa un anno dal suo debutto si rinnova in maniera piuttosto radicale, nella speranza di accontentare e far vincere quante più persone possibili, anche coloro che dispongono di una connessione non ultra veloce, e che con questo nuovo meccanismo avranno le medesime chance di vittoria di chi corre su fibra ottica. Ma bando alle ciance, al GF è dedicata metà della prossima pagina, per cui non mi dilungo oltre. Del resto, di motivi per precipitarsi immediatamente su TGM Online ce ne sono a bizzeffe, anche senza l'attrattiva di un gioco - o più - in palio.

MEZZA VITA, A TUTTA VITA!

La notizia del mese - e sicuramente una delle più attese dell'anno - è stata la comunicazione da parte di Valve e Vivendi Universal Games che Half-Life 2 è entrato nella fase di gold master, il che significa che la versione definitiva del gioco è stata approvata dal publisher e mandata in produzione, pronta a invadere il pianeta. Del resto, mentre ci state leggendo è possibile che ci abbiate già messo le mani sopra da un paio di giorni, se la mia percezione delle tempistiche redazionali non è del tutto sballata... Che ne dite allora di fare un salto sul forum, sezione Giochi Single Player, nell'area dedicata ad HL2, per raccontarci quello che ne pensate? Oppure correte nell'area Opinioni di TGM Online, dove avrete la possibilità di dire la vostra scrivendo una mini recensione di (massimo) 2000 caratteri che verrà pubblicata sul sito insieme a tutte le altre, con tanto di pagella e punteggio per ogni singola voce, proprio come sulla rivista!

◀ Ecco una rapida e incompleta raccolta di alcune signature create dai più assidui frequentatori del forum di HL2 non appena è giunta la notizia che il gioco era "gold"... Le robe dei matti!

▼ Poteva mancare l'appuntamento con la cover rifatta? Questo mese gloria sempiterna e l'onore della pubblicazione al nostro Matteo "Skaramouch" Cavenaghi, che dedica la copertina di Quake IV a Michael "ammazzamondiale" Schumacher!

▲ Il gioco non è ancora uscito mentre scrivo, ma una vocina mi suggerisce che Half-Life 2 sarà piuttosto gettonato nell'area delle Opinioni dei lettori... Se volete dire la vostra, posto ce n'è anche per voi!

ONLINE, SPECIALMENTE...

Altro mese decisamente succoso per chi desidera conoscere meglio alcuni aspetti, tematiche o generi trattati nelle recensioni di TGM... Visto il successo che hanno riscosso nei mesi passati, abbiamo deciso di continuare sulla strada degli "speciali" di approfondimento, e questo mese ne trovate almeno tre che non potete lasciarvi assolutamente scappare: il primo che vi segnalo è la cronistoria della serie strategica Total War, firmata Creative Assembly, capitolo assai importante per la strategia su PC, e che con il recente Rome è giunta al terzo appuntamento.
Altro "excursus" di genere è quello affrontato dal gargantuesco Elvin, che ha ripercorso per noi la storia degli shooter tattici e ha segnalato quelli che maggiormente hanno contribuito all'affermazione del genere: insomma una sorta di "vademecum" per tutti coloro che hanno apprezzato Full Spectrum Warrior e desiderano cimentarsi nei giochi che l'hanno ispirato.
Chiudiamo infine con lo spassoso speciale dedicato alle "derapate" in sicurezza, firmato ancora dal prolifico Elvin, nel quale il nostro si cimenta in una sorta di "corso di guida sicura" per aspiranti piloti virtuali, assolutamente imperdibile!

CHI GIOCA IN PRIMA BASE? CHI?

I cosiddetti "web games", quelli che popolano l'area Flash'n'Java, si dividono sostanzialmente in due categorie: ci sono quelli per così dire "originali", che propongono meccaniche di gioco molto semplici (anche troppo), ma che finiscono

SONDAGGIONE DOPPIO

L'apertura della fase di beta pubblica di World of Warcraft era uno degli avvenimenti più attesi dagli amanti dei MMORPG, in particolare per chi ha seguito in questi mesi il suo sviluppo (al quale anche noi di TGM abbiamo dato ampio spazio). Domanda facile facile: quanti di voi hanno la passione dei giochi di ruolo esclusivamente multiplayer?

No, non ci ho mai giocato	67.2%
Ne gioco uno	26.7%
Ne gioco due	2.1%
Ne gioco più di due	4.1%

Il secondo sondaggio che vi riportiamo questo mese è più che altro una curiosità che ci siamo voluti togliere qui in redazione: sapere quanta gente ha installato il Service Pack 2 per Windows XP dopo tutte le polemiche (molte delle quali immotivate, come spesso accade quando si parla di Microsoft) che si sono scatenate nelle settimane che hanno preceduto la sua uscita. Ecco i risultati. Decisamente curiosi, non trovate?

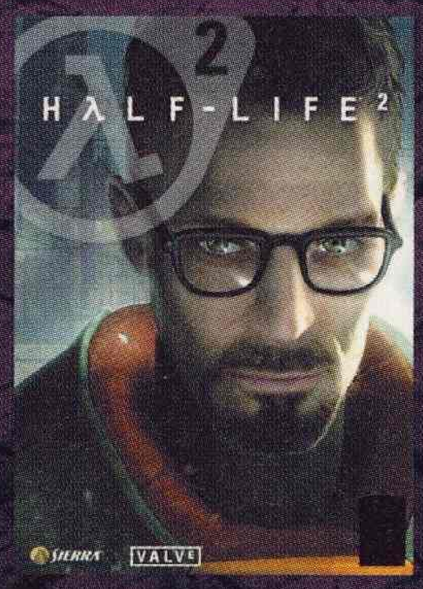
Hai installato SP2?

Sì	35.7%
No, ma lo farò presto	8.3%
No, e non intendo farlo	11.3%
No, aspetto di saperne di più	33.5%
Non uso Windows XP	11.2%

QUESTO MESE DEBUTTA IL NUOVO GIOCO FEDELTÀ, VIENI A SCOPRIRE SU TGM ONLINE DI CHE SI TRATTA!

GIOCO FEDELTÀ

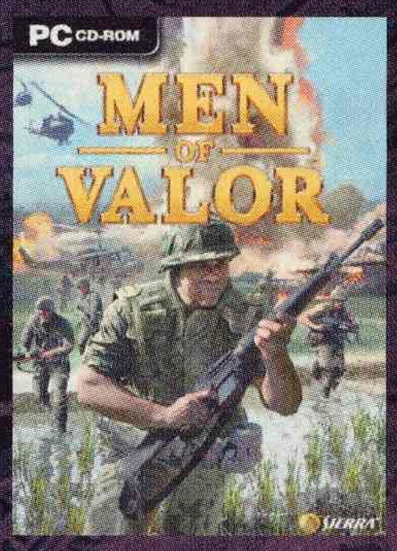
Signori miei, è passato circa un anno da quando il Gioco Fedeltà si è sostituito al Contest Of The Week. Ebbene, la notizia è che il Gioco Fedeltà si evolve. Il regolamento del nuovo sistema di elargizione dei giochi lo troverete sul sito in una pagina apposita, ma vi posso anticipare che questo nuovo sistema, che per molti versi è simile al Gratta e Vinci, non farà alcuna distinzione tra ricchi e poveri, tra possessori di banda larga e di modem a 28.8... Insomma, abbiamo studiato un sistema per far contenti tutti, ma proprio tutti e per darci il pretesto di regalarvi settimanalmente fantastici prodotti.
Siamo convinti che questo nuovo Gioco Fedeltà vi piacerà! Vi aspettiamo sul forum per conoscere i vostri commenti entusiastici (per quelli che si lamentano, invece, è previsto... Il ban).



HALF-LIFE 2

Gordon Freeman è tornato. Solo questa notizia potrebbe bastare per farvi sbavare oltremodo sulla tastiera, ma noi siamo sadici e vi anticipiamo che HL2 promette di essere, grazie a un motore appositamente creato da Valve per questo gioco, uno degli FPS più realistici mai creati, con l'aggiunta di un supporto multiplayer pazzesco e con una modalità in singolo immersiva come non mai. Signore e signori, in regalo col Gioco Fedeltà (e poi non dite che non vi viziamo).
Vivendi

MEN OF VALOR



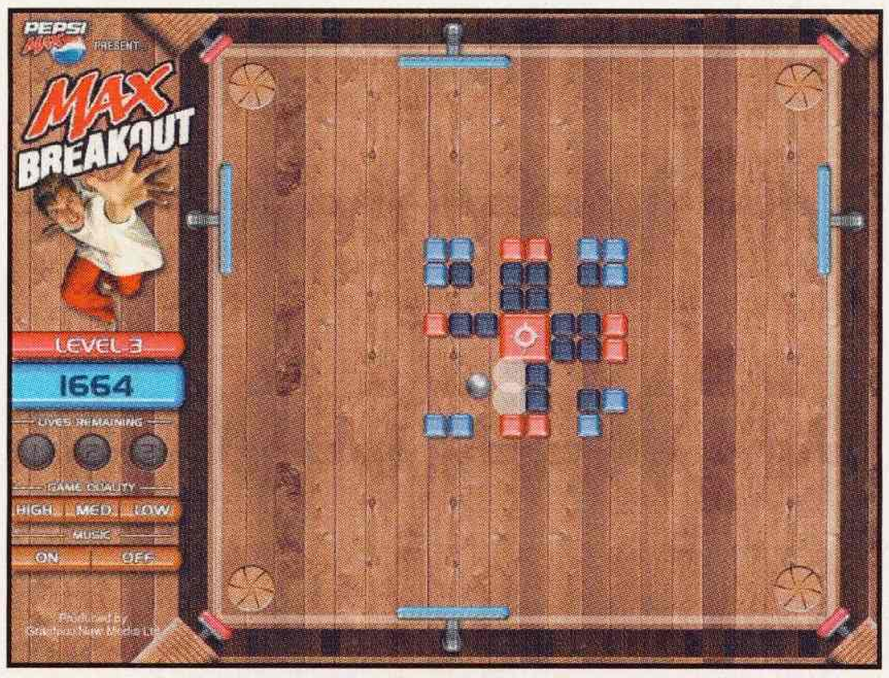
Probabilmente la maggior parte di voi non era ancora nata quando dall'altro capo del mondo le truppe statunitensi erano in Vietnam a combattere contro i Vietcong. Eppure è un conflitto arcinoto, descritto e raccontato da moltissimi libri e soprattutto film. Beh, per coloro che sono appassionati di FPS adrenalinici e ricchi di tensione (e che magari vogliono vestire i panni dei soldati americani alle prese con una popolazione tutt'altro che arrendevole e perfettamente a sua agio nelle foreste vietnamiti) Men Of Valor capita a fagiolo, proponendo un gameplay molto raffinato sia in singolo che in multigiocatore e una grafica estremamente realistica.
Vivendi

PRINCE OF PERSIA 2 - SPIRITO GUERRIERO

Circa 7 anni sono passati da quando il Principe ha concluso la sua avventura tra le Sabbie del Tempo, purtroppo, questa missione compiuta con successo ha risvegliato una terribile creatura apparentemente inarrestabile. La necessità di guardasi costantemente le spalle ha reso il Principe un individuo spietato e senza pietà, artista come non mai nell'uso delle armi bianche e immerso in un contesto dark e estremamente ben realizzato.
Ubi Soft

◀ La serie Rainbow Six ha scritto la storia degli shooter tattici su PC. Se volete saperne di più, fiondatevi nell'area Speciali!

con il catturare l'attenzione per parecchio tempo, trascinandoci nella famigerata spirale della "ancora una e poi smetto", sempre alla ricerca di un nuovo record, cercando di battere quello strepitoso punteggio realizzato durante una partita giocata in stato di grazia. È il caso di piccole perle come "Squares 2", "Rocketmania" o "The Invisibility Game", in cui ci metti tre secondi a capire come si gioca e ore intere per smettere... Ci sono poi le riedizioni, più o meno fedeli all'originale, di classici che hanno fatto impazzire chi - come il sottoscritto - si porta qualche annetto sulle spalle, un'ottima occasione per rispolverare vecchi ricordi e scoprire che non c'è più lo smalto di un tempo... E per chi è un novello... Beh, sono tutte ottime occasioni di divertimento, magari senza la grafica all'ultimo grido, ma chi se ne frega! È il caso di Pengo, di Max Breakout e di tanti altri... E se volete sfidare gli altri lettori, sappiate che c'è un forum dedicato a questo genere di giochi dove l'imperativo categorico è uno solo: fare più punti di tutti gli altri!



▲ Una delle più spassose varianti di Breakout che si siano mai viste: quattro "barrette" da controllare al posto di una sola alzano di parecchio il grado di sfida, credetemi!

Per questo mese è tutto, ci si becca online!

◀ Il ciclone di The Sims 2 si è abbattuto anche sul forum di TGM Online, com'era logico aspettarsi. E così, in men che non si dica, ecco fare la loro comparsa le magliette TGM Style da "regalare" ai nostri personaggi, realizzate dalla bravissima Black_Panther!

Raffaele Sogni **raffo@xenia.it**

TGM OFFICIAL CHAT · TGM BAZAR · TGM SPECIAL PRICE
BEST DOWNLOAD · GIOCO ALLEGATO · MOVIE MACHINE
MUSIC MACHINE · TALENT ZONE · GAMES REDA · WEB SURFER

Una Silver Club tutta da leggere
quella di questo mese, che vede il nostro "progetto PC" prendere vita e forma con una costanza impressionante.
Da non dimenticare, poi, gli eventi della chat ufficiale che, anche questo mese, vedono protagonisti due personaggi di assoluto rilievo.
Per quanto riguarda gli auguri di Natale... beh, mi riservo di farveli sul prossimo numero. E adesso cosa mi rimane da fare? Semplice, salutarvi con i canonici "buona lettura" e "ci vediamo sul sito!".

TGM SPECIAL PRICE

-13€

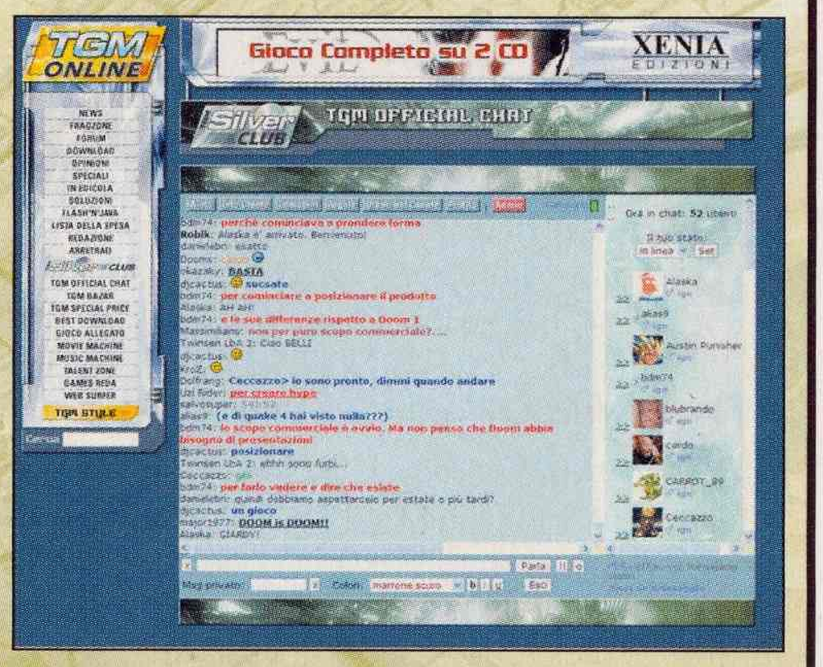
I programmi sono ormai sempre più "grossi" e i normali CD da 700 MB spesso e volentieri non sono più sufficienti a contenere tutto il materiale che si vuole conservare e che finisce con l'occupare troppo spazio sull'hard disk (costantemente pieno). Ecco quindi che il componente dell'ipotetico PC che stiamo via via costruendo assieme a PC Power non poteva che essere un sontuoso masterizzatore DVD prodotto da Lite-On, le cui caratteristiche di tutto rispetto sono la velocità di masterizzazione a 16X, il supporto Double Layer DVD+R e la compatibilità con praticamente tutti i tipi di DVD (DVD+R / DVD+RW / DVD-R / DVD-RW, ecc). Non da meno, e la cosa non guasta, l'aspetto accattivante, con l'uscita per le cuffie e il volume posizionati sulla mascherina in modo da essere facilmente accessibili.

In poche parole un masterizzatore DVD come si deve, proposto solo per i lettori di TGM con CD o DVD al prezzo di

82 Euro invece che di 95!

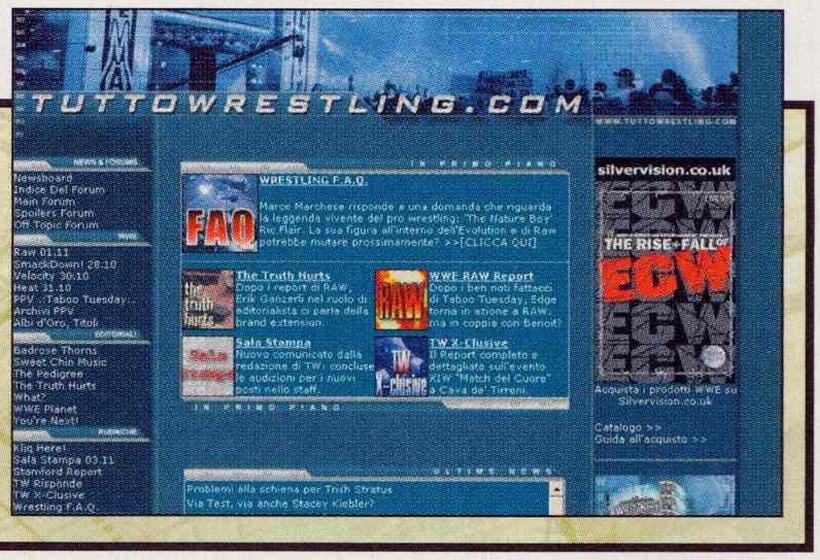
TGM OFFICIAL CHAT

Avete voglia di passare qualche oretta in compagnia di utenti che condividono con voi la stessa innata passione per i VG? Beh, oltre al forum esiste anche la chat ufficiale, aperta 24 ore su 24 a tutti (anche a coloro che non hanno il CD e DVD di TGM) e che il mese scorso ha visto lo svolgersi di un evento parallelo a quelli ufficiale, cioè una serata dedicata ai VG organizzata da Cardo, uno dei moderatori della chat e utente storico del forum. Mentre sto scrivendo questo pezzo la serata non si è ancora svolta, ma se le cose andranno come previsto, a questo evento organizzato dai lettori ne seguiranno molti altri.
Tornando agli eventi ufficiali, vi segnalo quello con l'inossidabile (nonché inesistente)(adesso ti spacco le braccine, caro... ndToSo) **ToSo**, che in qualità di vicecaporedattore vi potrà fornire molte succose novità che vi attendono su TGM nei prossimi mesi, nonché raccontarci come sia riuscito a diventare coach di pallavolo di una squadra di ragazze. L'evento è previsto per il giorno **giovedì 9 dicembre**.
Per quanto riguarda l'evento con il personaggio esterno alla redazione, ci tornerà a far visita Paolo Pastorelli, Product Manager di Activision, che soddisferà ogni vostra curiosità su **Vampire**, l'attesissimo gioco realizzato con il motore di Half-Life 2!
L'appuntamento è quindi fissato per **martedì 21 dicembre alle ore 21.00** (una data e un orario che non si possono confondere).



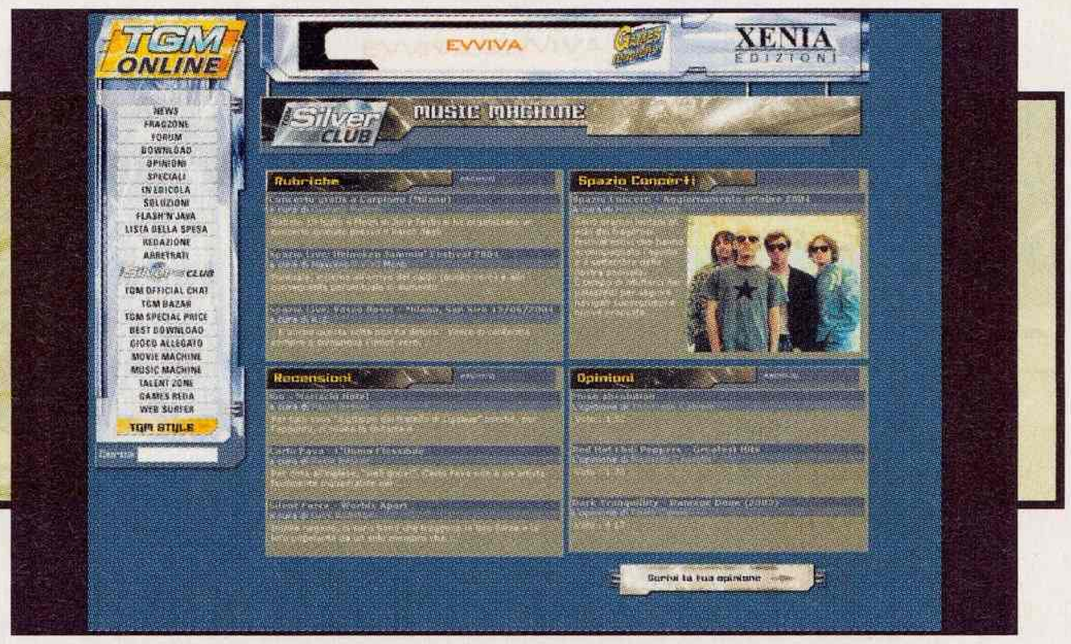
THE BEST OF WEBSURFER

Come nella seconda metà degli anni Ottanta, è ricomparsa in Italia la febbre del wrestling (quello della WWE, per essere precisi).
Tuttowrestling.com (http://www.tuttowrestling.com) è un sito ricchissimo di novità sullo sfavillante mondo dei lottatori americani, con notizie aggiornatissime, report con la descrizione di tutti gli incontri (di Raw, Smackdow, Velocity e Heat e dei vari pay-per-view), le biografie di vecchie glorie e stelle di oggi, un forum per discutere con altri appassionati e un sacco di rubriche interessanti. Sicuramente uno dei siti più completi in italiano per quanto riguarda il mondo del wrestling americano. A proposito, un bell'evviva a Mario Altieri per averci segnalato il sito!



MUSIC MACHINE

Volete conoscere tutti i concerti che si svolgeranno questo mese? Volete sapere se è uscito il tal disco del vostro cantante preferito? E ancora, volete dare la vostra opinione su un album che vi è particolarmente piaciuto o meno? Beh, non dovete fare altro che fare un salto nell'area Music Machine, un contenitore in costante aggiornamento che fornisce un'idea estremamente chiara sul panorama musicale italiano ed estero: un luogo d'incontro per tutti coloro che fanno della musica la propria ragione di vita. Il Music Machine vi aspetta, non fatelo aspettare!



CONTEST OF THE MONTH

Sapevate che Logitech produce anche game pad? No? Bene, ora ne siete a conoscenza e dato che non è nostra abitudine fermarci alla mera informazione, abbiamo deciso di farvi toccare con mano il game pad top di gamma di casa Logitech, per la precisione il **Cordless Rumblepad 2 Vibration Feedback**: trattasi di una periferica che funziona con tecnologia wireless avanzata da 2,4 GHz, contraddistinta da un sistema di salti di frequenza che elimina le potenziali interferenze con altri dispositivi senza fili... In buona sostanza non rischierete di mettere in moto la sedia a rotella del nonno mentre giocate. Oltre a questo, il game pad è dotato di ben 10 pulsanti programmabili, di due motorini per le vibrazioni, due mini joystick per il controllo analogico e una robustezza notevole. In poche parole una periferica ideale per videogiocare a distanza (fino a 10 metri!) e per godersi a pieno i videogiochi preferiti. Il **Logitech Cordless Rumblepad 2 Vibration Feedback** andrà in omaggio a colui che realizzerà la miglior recensione del gioco allegato questo mese, cioè il bellissimo Faraon.

AND THE WINNER IS...

Ebbravo il nostro Simone Sturniolo, che grazie alla sua recensione su Haegemonia si aggiudica il prestigioso Logitech MX1000, un mouse per molti versi rivoluzionario (funziona con tecnlogia laser anziché ottica) e adatto anche ai giocatori più esigenti. Complimentoni a Simone, quindi, premio strameritato!

HAEGEMONIA

Di Simone Sturniolo

Dopo lo sfolgorante esordio di Homeworld, il genere degli RTS in 3D reale ha conosciuto pochi epigoni. Haegemonia è uno di questi, e uno dei migliori! Sull'aspetto tecnico c'è davvero poco da dire: Haegemonia zittisce tutti non solo grazie a una grafica stupefacente, che trasforma lo spazio in cui è ambientato il gioco in una festa di astronavi dettagliatissime e pianeti mozzafiato, ma anche con la sua colonna sonora sempre a tema, mai invadente, e capace di scatenarsi davvero al momento della battaglia. Il gameplay offre invece molti spunti di discussione, a partire dalla trama, che, pur non essendo particolarmente originale, si rivela interessante grazie alla suddivisione in 'episodi', che ci farà vivere diversi momenti storici dell'espansione coloniale terrestre, anziché un'unica guerra. Il gioco è decisamente poco orientato alla strategia, come dimostrano le unità, scarse e poco bilanciate (manca il classico sistema carta-forbice-sasso), e il fatto che spesso l'unica tattica sensata sia l'attacco frontale. Questa si può considerare però come una scelta, dato che Haegemonia mette l'accento soprattutto sulla gestione del nostro impero. Morale, tasse, produttività sono variabili da tenere sempre presenti per ognuno dei nostri pianeti, così come il rapporto tra introiti e spese. La ricerca è organizzata con un metodo abbastanza classico, ma a fare impressione è l'enorme numero di invenzioni disponibili, divise nei vari campi. Infine, è fondamentale il ruolo delle spie, che diventano sempre più abili con l'esperienza e che, una volta giunte a un livello di bravura sufficiente, possono decidere da sole una battaglia, sabotando il nemico o informandoci sui suoi movimenti. Tirando le conclusioni, Haegemonia è un bel balocco per chi sogna di vedere i raggi beta balenare nel buio alle porte di Tannhauser; per tutti gli altri, un gioco che finalmente ci riconosce la giusta dignità, dandoci del Lei!

TGM Silver CLUB COME ACCEDERE

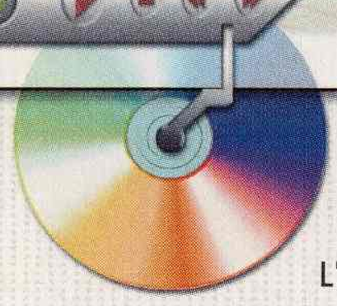
Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Silver Club che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Silver Club!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

Silver Zone

Mirko "TMB" Marangon **tmb@xenia.it**

SILVER DISC 201, 202 E SILVER DVD 23

Lo sentite, vero? Quello scampanellio insistente sopra le vostre teste... Già, Babbo Natale si sta avvicinando in picchiata e bisogna ammettere che quest'anno, in fatto di doni non si è proprio risparmiato! Preparatevi, perché questo non è che un assaggio di quello che vi aspetta il prossimo inverno!



AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

DEMO CD E DVD

Xpand Rally

Colin ormai non dorme più sonni tranquilli. La concorrenza si fa sempre più spietata!

GENERE: Simulazione di rally
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.xpandrally.com

Sviluppato da Techland, quest'ennesima simulazione di rally promette di dare seriamente fastidio ai suoi contendenti, con un motore grafico piuttosto interessante e una gestione della fisica davvero sopra la norma. Il demo si presenta immediatamente con tre percorsi affrontabili sia in modalità arcade, dedicata chiaramente a chi non cerca il realismo a tutti i costi, sia in simulazione, dove invece il controllo dell'auto sarà tutto fuorché semplice.

Le tre piste in questione (Kenia, Polonia e Nevada), per latitudine e condizioni climatiche rappresentano ognuna una sfida a sé stante, che vi costringerà a modificare il vostro stile di guida di conseguenza. Ricordatevi quindi che con i tasti freccia potrete controllare la vostra vettura (accelerazione, frenata e sterzata), mentre ad A e Z è affidato il cambio manuale (non obbligatorio) e alla barra spazio il freno a mano. F1 cambia la visuale e L accende e spegne i fari. Chiaramente sono supportati sia i joypad sia i volanti. L'hardware di base richiesto è un po' sopra la norma e consiste in una CPU da almeno 1.3 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video con almeno 64 MB, compatibile al 100% con le DirectX 8.0.

Need for Speed Underground 2

In ognuno di noi si nasconde un piccolo furfante che vorrebbe costringerci a trasformare la nostra utilitaria in un bolide da 250 cavalli...

Non si può proprio dire che questo titolo lesini in fatto di poligoni e texture.

Dopo l'incredibile successo riscosso lo scorso anno, Electronic Arts torna a far sfrecciare i suoi bolidi. Questa volta, però, vi mette a disposizione un'intera città per correre come pazzi. Un gioco tamarro come pochi questo, ispirato a quel Fast and Furious che anche in Italia ha fatto migliaia di proseliti. Il demo è già un ottimo biglietto da visita, dato che vi permetterà di mettervi al volante di ben quattro varianti davvero maranza della Nissan 350Z, con tanto di allestimento cattivissimo, comprendente cerchi in lega esagerati, neon sotto la scocca e carene ultraleggere dalle livree che non possono essere definite sobrie ed eleganti. Diverse le specialità subito disponibili, dalle gare uno contro tutti a quelle di derapate, per non parlare della possibilità di sfidare i migliori piloti del mondo con la modalità online. Per ciò che riguarda il sistema di controllo, nulla di più immediato poteva essere concepito: con i tasti freccia o con A, D, W, S (dipende da come siete abituati) si accelera, frena e sterza, mentre con la barra spazio è possibile tirare il freno a mano per spettacolari derapate (consigliato solo agli esperti). L'Alt invece attiva l'immancabile NOS, in grado di spingere la vostra vettura a velocità impensabili, seppure per brevi tratti. Il notevole quantitativo di poligoni su schermo e la pletora di effetti video ha chiaramente bisogno di un PC adeguato per dare il meglio di sé, quindi prendete con le pinze le caratteristiche minime richieste: CPU da almeno 933 MHz, 256 MB di RAM e soprattutto scheda video compatibile DirectX 9.0c con 32 MB.

L'impressionante elenco di modifiche applicabile alla nostra vettura comprende assurdità come i neon all'interno del cofano...

Raddoppiate questi dati e otterrete sicuramente dei risultati migliori, seppur ancora non eccelsi.

GENERE: Gioco di guida
MULTIPLAYER: TCP/IP
SITO: www.eagames.com

Prince of Persia 2 - Spirito Guerriero

Il piccolo principe è cresciuto e con lui i suoi nemici, ora più cattivi e risoluti che mai. Riuscirete a farla in barba alla morte anche questa volta?

L'immancabile camminata sui muri vi permetterà di trasformarvi in novelli Neo. A differenza del protagonista di Matrix, però, potrete contare su una bella sciabola...

Prince Of Persia è uno dei giochi più belli della scorsa stagione, in grado di legare azione ed elementi puzzle in un connubio che raramente è riuscito così bene in passato. Le splendide animazioni, l'idea della "sabbia del tempo", nonché una fisica davvero fuori dal comune, hanno fatto di questo titolo un must che giustamente meritava un seguito all'altezza. Fortunatamente, come potrete giudicare voi stessi dalla demo, alla UbiSoft hanno decisamente centrato l'obiettivo, sfornando un nuovo capitolo della saga che non solo è tecnicamente superiore, ma introduce tutta una serie di novità di non poco conto per ciò che concerne la giocabilità. È stato infatti introdotto un sistema di combattimento completamente nuovo, definito "free form fighting", che in sostanza vi permetterà, attraverso determinate combinazioni di tasti, di eseguire delle mosse a dir poco spettacolari nonché devastanti per i vostri nemici. Il tutto è gestibile con il mouse per ciò che riguarda la posizione della telecamera e l'esecuzione dei colpi, mentre con la tastiera potrete muovere il principe (tasti cursore) ed effettuare le combinazioni. Non preoccupatevi però, il demo inizia proprio come un tutorial e vi porterà passo passo a capire il perfetto funzionamento dei combattimenti. Per quanto riguarda la configurazione minima richiesta, sappiate che dovrete possedere una CPU da almeno 1 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video GeForce 3 o ATi 7500. Chiaramente un PC con caratteristiche superiori è vivamente raccomandato.

Scrapland

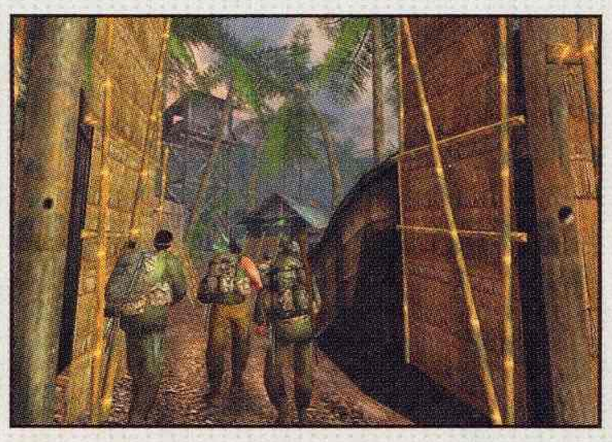
Quando c'è lo zampino di American McGee è sempre logico aspettarsi qualcosa di diverso dal solito.

L'atmosfera che si respira in questo Scrapland è decisamente fuori dai soliti contesti. L'ambientazione tanto per cominciare, così atipica e nonostante ciò così familiare, in un mondo abitato e costruito da robot, che pure come struttura sociale tanto assomiglia al nostro, tranne per un particolare: grazie a un dispositivo, il Grande Database, i robot possono vivere in eterno, anche qualora venissero pressati per sbaglio o centrati da un cannone al plasma... Sempre per sbaglio, eh. Voi dovrete calarvi nei panni metallici di D-Tritus che, appena giunto sul pianeta Chimera, si ritroverà suo malgrado invischiato in un losco intrigo di omicidi e doppi giochi. I tasti sono davvero un'infinità visto che Scrapland si divide in due sezioni: in quella a bordo della nave dovrete muovervi usando i tasti cursore, modificando l'altitudine con + e –, e facendo fuoco con il tasto sinistro del mouse. Nella parte dedicata all'esplorazione, invece, i movimenti saranno gestiti dai tasti W – A – S- D. Il demo vi permetterà sia di giocare in modalità single player, sia di sperimentare due mappe multigiocatore. Per venire a capo di questa originale avventura 3D dovrete possedere un PC con una CPU da 800 MHz, 256 MB di RAM e una scheda video da 32 MB.

GENERE: Arcade/Adventure
MULTIPLAYER: TCP/IP
SITO: www.scrapland.com/

Conflict: Vietnam

Girovagando per le guerre di tutto il mondo, alla fine, eccoci sbarcare in Vietnam...



Come abbiamo detto nello scorso numero, pare proprio che questo periodo sia destinato a entrare nella storia dei videogiochi come il momento in cui i giochi di guerra sono saliti al trono. Qualcuno ne avrà fin sopra i capelli (di certo non io, che al massimo posso averne fin sopra la peluria... ndToSo), ma ci sarà sicuramente chi, ancora, apprezza le uscite in questione. Questo Conflict: Vietnam, a differenza della concorrenza, vi metterà al controllo di una squadra di quattro elementi, i quali dovranno essere portati sani e salvi a destinazione, senza la pretesa di cambiare le sorti della guerra. Il demo, in particolare, vi permetterà di affrontare tutto il secondo livello del gioco, chiamato Rumble in the Jungle. La solita combinazione W-S-A-D è dedicata ai movimenti, mentre è importante ricordare che con ALT si può cambiare la postura del soldato. Con i tasti che vanno da F1 a F4 selezionerete singolarmente i vostri soldati, mentre con quelli che vanno da F5 a F8 ordinerete loro di fermarsi o seguirvi. Infine, diamo un'occhiata alla configurazione minima: processore da 1.5 GHz, 256 MB di RAM e scheda video DirectX 9.0b compatibile con 32 MB di RAM onboard.

GENERE: FPS tattico
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.globalstarsoftware.com/

Football Manager 2005

Questo è un gioco talmente innovativo che se ci guardiamo indietro, guardiamo il futuro. Ehi, non l'ho detto io, ma Ciccio Graziani...

Da quel che si dice in giro, pare che a breve verremo letteralmente sommersi da manageriali dedicati allo sport più amato dagli italiani, il calcio. Questo Football Manager 2005 ha però dalla sua un team di sviluppo che la sa davvero lunga, essendo praticamente lo stesso che ha dato i natali alla serie Championship Manager, ritenuta dagli appassionati un caposaldo del genere. Logico quindi aspettarsi una naturale evoluzione del titolo suddetto, che siamo certi farà proseliti fra tutti gli aspiranti allenatori di cui l'Italia è piena. Se vi sentite perciò più bravi di Ciccio Graziani e non ne potete più di avere un Gullo qualsiasi in squadra, questo gioco sicuramente fa per voi. Il demo che vi proponiamo è già un ottimo assaggio di quel che vi aspetta nella versione finale. Potrete infatti giocare i primi sei mesi di campionato, godervi tutte le opzioni possibili, nonché gli aspetti di contorno, compresi suoni, loghi e foto dei giocatori. L'unica pecca è che, nonostante sia presente la localizzazione in italiano, le squadre appartengono tutte al campionato inglese. Agli aspiranti Zeman della situazione è consigliato un PC con un processore da 800 MHz, 256 MB di RAM e una scheda video qualsiasi.

GENERE: Manageriale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.footballmanager.net/

Rollercoaster Tycoon 3

Non è il sogno di ogni bambino avere un parco di divertimenti tutto per sé?

Diciamoci la verità, cosa sarebbe un luna park o un parco a tema senza almeno un paio di ottovolanti in grado di farci urlare come dei matti? Doppi e tripli giri della morte, avvitamenti e accelerazioni improvvise sono quanto di meglio si possa cercare per far schizzare i livelli di adrenalina nel sangue, senza essere costretti a buttarsi da un ponte con un elastico legato ai piedi o da un aereo con uno zaino pieno di mattoni... Il terzo capitolo della serie Rollercoaster Tycoon forse non riuscirà a riproporre le stesse emozioni, ma almeno ci permetterà di farle provare agli altri, lasciandoci piena libertà nel costruire le montagne russe più incredibili ed estreme che mente umana possa concepire. Lunga la serie di tasti dedicati alla gestione della telecamera, che del resto vi permetterà di controllare il vostro parco in tutti i suoi aspetti: con le frecce vi muoverete su tutta la mappa, con Page Down e Page Up zoomerete, mentre con Q, E, Home ed End potrete ruotare il tutto. Infine, per passare da un'attrazione all'altra dovrete affidarvi alla combinazione SHIFT + N o M. Specifiche minime richieste: CPU da almeno 733 MHz, 256 MB di memoria e una scheda video con 32 MB.

GENERE: Strategico/Manageriale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.rollercoastertycoon.com

Axis & Allies

Il tema della Seconda Guerra Mondiale torna ad alimentare il nuovo RTS dei TimeGate Studios...

Ricordo chiaramente l'ultima partita al gioco da tavolo di Axis&Allies a cui ho partecipato: a metà, dopo non meno di 3 ore di gioco, i presenti (compresi il sottoscritto chiaramente) erano così brilli da non ricordarsi nemmeno i vari patti di alleanza, particolare non da poco visto che il gioco si basa proprio sui legami fra le varie nazioni. Ora non so se la cosa dipendesse dalle troppe birre o dalla macchinosità eccessiva del gioco... non vi preoccupate, comunque, visto che la trasposizione digitale è decisamente più dinamica e divertente della controparte da tavolo. Lasciando le considerazioni del caso a chi ci capisce di più (il buon Dario Ronzoni, di cui potrete leggere una succosa recensione tra qualche pagina. ndToSo), buttatevi pure a pesce in questo demo, che comprende ben due missioni di tutorial, essenziali per capire vita, morte e miracoli del gioco (una manna dal cielo se siete a digiuno di strategici in tempo reale), nonché una mappa in single player ambientata a Stalingrado e un'altra affrontabile anche in rete (LAN e internet). Consigliato un processore da 1 GHz, gli ormai canonici 256 MB di RAM e una scheda video compatibile DirectX 9 con 32 MB di RAM onboard.

GENERE: Strategico
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
SITO: www.axisandalliesrts.com

Elite Helisquad Defender

Elicottero che te ne vai, lontano da qui chissà cosa vedrai... O forse era un aeroplano?

Probabilmente questi sono ancora gli unici programmatori rimasti sulla faccia della Terra a programmare in un garage, freddo come un freezer d'inverno e caldo come un forno d'estate... Almeno io me li immagino così, perché sono un romantico sognatore. E, a ben vedere, non sbaglio, perché nei 31 MB che compongono il demo di Elite Helisquad Defender troverete un'ora di gioco e due missioni da portare a termine salendo a bordo di un MD-500. I tasti? Nulla di più semplice: con le frecce cursore si controllano i movimenti dell'elicottero, nonché l'accelerazione, mentre l'altitudine è gestita tramite il tastierino numerico (tasti 1 – 0). Il mitragliatore installato sul vostro elicottero si attiva con la semplice pressione del pulsante sinistro del mouse, mentre col destro e con quello centrale (o con la barra spaziatrice) potrete sganciare razzi e missili a profusione. Nulla è dato sapere sulla minima configurazioni richiesta, ma visto il motore che muove il gioco, una CPU Pentium III o equivalente AMD, con 128 MB di RAM e una scheda video decente (diciamo dalle GeForce 2 in su) dovrebbe bastare e avanzare.

GENERE: Arcade
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.team6-games.com/

CoD – La Grande Offensiva

Solitamente "La Grande Offensiva" è quella che parte dal ToSo ogni volta che gli si manda un articolo in ritardo (bravo, bravo. Ora torna a spaccare le pietre. ndToSo)...

GENERE: FPS
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.callofduty.com

I fan di Call of Duty attendevano questo nuovo pacco di missioni come la manna dal cielo. Del resto, vista la bellezza del titolo in questione, non gli si può dar torto. La qualità tecnica e l'accurata ricostruzione degli eventi chiave del Secondo Conflitto Mondiale, hanno reso questo titolo un must per intere schiere di giocatori.

Come sempre, la resa delle battaglie è incredibilmente realistica e drammatica.

United Offensive (questo il titolo del demo, che si riferisce alla versione americana) insomma pare proprio destinato a ripetere il successo dell'originale, al quale aggiunge tutta una nuova serie di mappe, armi e battaglie, in particolar modo quella del Bulge, la più importante e impressionante operazione di guerra mai intrapresa, con oltre un milione di soldati coinvolti. Il pack in questione è stato realizzato dai Gray Matter Interactive Studios, gli stessi di Return to Castle Wolfenstein, tanto per capirci. Per ciò che riguarda il sistema di controllo, i comandi sono molto simili a buona parte degli FPS in circolazione: con il mouse vi guardate in giro, con il tasto sinistro fate fuoco (rotellina per cambiare arma), mentre con la combinazione W-A-S-D controllate i movimenti del vostro soldato. Con C vi accucciate e con R ricaricate. In ultimo, ricordate di premere SHIFT nel caso qualche nemico decida di arrivare al corpo a corpo... La configurazione minima richiesta comprende una CPU da 800 MHz, 256 MB di RAM e una scheda video da 32 MB.

The Westerner

La sorprendete avventura grafica degli italianissimi Bryo giunge finalmente sui nostri Silver Disc. Siete pronti a indossare il cappello e il cinturone?

Questo è proprio uno di quei giochi che possono essere definiti come "una piacevolissima sorpresa". Economico, prodotto completamente in Italia (roba da far andare in sollucchero Luca Cordero di Montezemolo) e incredibilmente divertente: queste, in soldoni, le caratteristiche che hanno decretato il successo di The Westerner. In altre parole, abbiamo di fronte agli occhi la dimostrazione che non occorrono decine di milioni di euro per fare un buon gioco. Per chi non conoscesse il prodotto, diciamo che si tratta di un'avventura grafica punta e clicca, molto semplice ma coinvolgente, che a quanto pare cavalca efficacemente l'onda lunga di un genere che sembrava destinato all'oblio, ma che proprio in questi ultimi mesi sta tornando prepotentemente alla ribalta. Il demo, come era logico aspettarsi, è completamente in italiano, parlato compreso, e vi immergerà nella spassosa ambientazione western che caratterizza il gioco per circa 15 minuti (sempre che sappiate cosa fare. In caso contrario, ci metterete un po' di più). Un modesto PC è più che sufficiente per godersi pienamente il gioco, tanto che un processore da 850 MHz, 128 MB di RAM (meglio 256 se avete XP) e una scheda video con 32 MB risulteranno perfetti.

GENERE: Avventura
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.bryo.it

Richard Burns Rally

Con somma gioia di grandi e piccini, eccovi finalmente il demo del gioco di rally più discusso degli ultimi anni.

Non mi capitava da un pezzo di vedere un tale fervore dietro un titolo che non fosse colpito dalla classica sindrome da "hype". Si sa che quando un gioco è lungamente atteso, finisce spesso per deludere o per disattendere le promesse fatte in fase di sviluppo, ma non è questo il caso di Richard Burns, che almeno fino a questo momento non era che una delle tante simulazioni di rally presenti sul mercato. Il suo arrivo invece ha generato più di una discussione e ha fatto scaldare gli animi anche nel nostro forum, diviso fra chi lo ritiene troppo estremo nella sua volontà di essere realistico a tutti i costi e chi invece lo ha adorato all'inverosimile proprio per questa sua caratteristica. Il popolo degli indecisi a questo punto potrà schiarirsi finalmente le idee grazie a questo attesissimo demo, che vi metterà a disposizione, oltre al filmato iniziale, una vera e propria sezione di scuola guida, dove Richard Burns stesso e il suo copilota Robert Reid vi insegneranno i segreti per non ridurre la vostra auto a un ammasso di lamiere contorte alla prima curva. Chiaramente non manca una pista per poter mettere in pratica quel che avrete imparato dai due maestri delle quattro ruote.
Classica la combinazione di tasti, che dedica frecce sinistra e destra alla gestione del volante e affida ad A - Z acceleratore e freno. Scaldate i motori quindi, e controllate che sotto il case del vostro PC batta almeno un processore da 1 GHz, affiancato da 256 MB di RAM e da una scheda video da 32 MB.

GENERE: Simulazione di rally
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.richardburnsrally.com

SHAREWARE

AVVERTENZA: Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

AVG FREE EDITION V762

www.grisoft.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: registrazione gratuita online
Registrazione: versione Professional 33.30 €

Cominciamo a presentare i programmi di questo mese con la nuova versione dell'antivirus della AVG, un programma assai utile per tenere sotto controllo i sempre più frequenti tentativi di infezione che arrivano da ogni parte: la versione che trovate sul CD è completamente freeware, senza scadenze o limitazioni di utilizzo, ma rispetto alle release commerciali offre una interfaccia utente più limitata, non consente pianificazioni e scansioni personalizzate del sistema.
È comunque possibile - ed è la cosa più importante - tenere aggiornato il database di virus via internet. Nel CD trovate anche la versione di prova da trenta giorni di AVG Professional 7.0, valida per un mese dal momento dell'installazione.

DISKEEPER 8.0 ITA

www.execsoft.co.uk
Sistema operativo: Windows XP Home e Professional
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Acquisto: 45.00 €

Uno degli effetti collaterali più comuni nell'uso intenso dei computer è la frammentazione del disco fisso, con conseguente degrado delle prestazioni del sistema. Diskeeper fornisce uno strumento di ottimizzazione e deframmentazione in grado di lavorare in background, senza influire più di tanto sul normale utilizzo del computer: non potrete giocare a DooM 3, insomma, ma navigare, scrivere, ascoltare musica, quello sì.
Il programma è disponibile sia per Windows XP Home che Professional. È assolutamente importante che installiate solo la versione corrispondente al sistema operativo installato.

QUINTESSENTIAL PLAYER 4.51

www.quinnware.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: postcardware
Registrazione: nessuna, ma potete spedire una cartolina all'autore!

Quintessential Player è un lettore multimediale davvero completo, in grado di offrire supporto per ogni formato audio esistente grazie anche alla presenza di numerosi plug-in ed estensioni.
È possibile "rippare" le tracce audio e convertirle in mp3, wma o qualsivoglia formato desideriate. Quintessential CD offre inoltre un completo equalizzatore, la possibilità di cambiare l'aspetto e l'interfaccia del programma con delle skin davvero intriganti, nonché una funzionale integrazione con CDDB, il database di dischi di Internet. Non ultimo, il programma è localizzato in italiano grazie a un apposito file di traduzione che trovate nel CD.

SUNBIRD 0.2A

www.mozilla.org/projects/calendar/sunbird.html
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: Mozilla Public License
Registrazione: nessuna

Questo programma della Mozilla Foundation è la versione stand alone di una delle più popolari estensioni di Mozilla, Calendar, e come avrete facilmente intuito, si tratta di un'agenda elettronica che permette di organizzare al meglio il proprio tempo e i propri impegni. Sunbird consente di accedere rapidamente a ogni giorno dell'anno, di pianificare impegni, appuntamenti, ricorrenze e quant'altro in maniera estremamente precisa e con la possibilità di impostare allarmi e promemoria.
Sul CD trovate il calendario con le festività italiane (da importare) e la versione per Linux.

TASKINFO 2003 5.0

www.iarsn.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 35 $

Questa piccola e semplice utility controlla i processi attivi (ossia i programmi in esecuzione) di Windows; è in grado di mostrare dettagliate informazioni sul sistema, sui processi e i loro thread. Inoltre consente di lanciare l'esecuzione di nuovi programmi, forzare la chiusura di quelli che si comportano in maniera anomala, modificare la priorità dei vari processi, svuotare la RAM, la cache dei file e la clipboard (gli appunti), nonché forzare il riavvio del PC. Tutte operazioni che all'utente "predefinito" non sono normalmente concesse.

ACTIONOUTLINE 2.0

actionoutline.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 15 giorni senza limitazioni
Registrazione: 39.95 $

Capita spesso di avere idee, di dover organizzare in maniera decente dei progetti, o di avere in testa un elenco (o "scaletta") di cose da fare. Capita però almeno altrettanto spesso che queste scalette finiscano nel dimenticatoio prima di averle messe per iscritto in forma strutturata, o che nello stenderle ci si dimentichi qualche passaggio fondamentale.
ActionOutline è una utility che ci assiste nel mettere nero su bianco tutte le cose da fare per portare a termine un progetto specifico, con una complessità superiore a un semplice programma per prendere appunti.

FRESH DOWNLOAD 7.14

www.freshdevices.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: gratuita da effettuare online

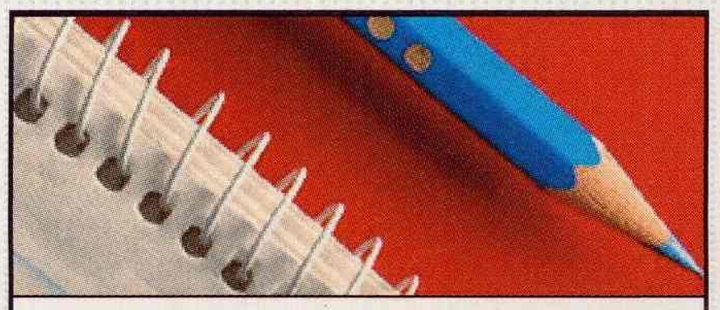
AVG FREE EDITION V762

DISKEEPER 8.0 ITA

QUINTESSENTIAL PLAYER

SUNBIRD 0.2A

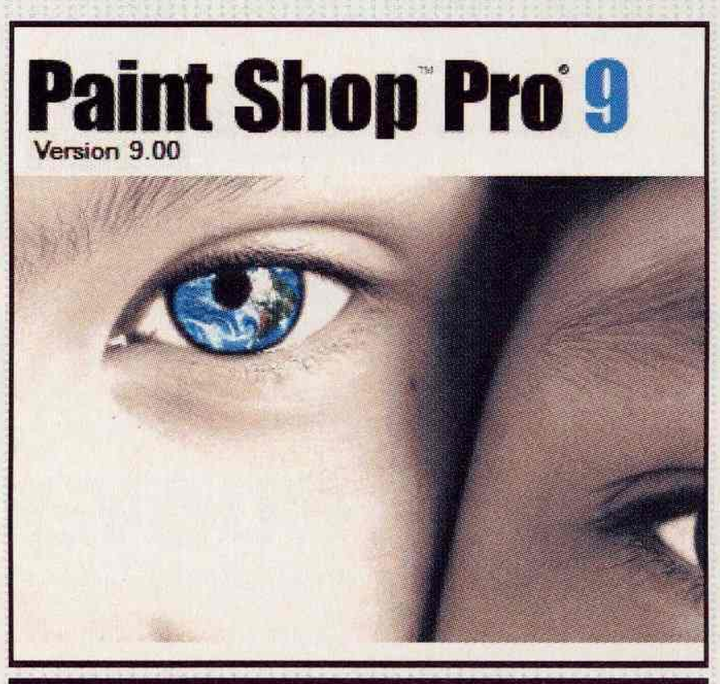
SILVER ZONE



ActionOutline Pro 2.0

ACTIONOUTLINE 2.0

FRESH DOWNLOAD 7.14



PAINT SHOP PRO 9

3DMARK05 1.1.0

Fresh Download è un download manager, ossia una di quelle utility che affiancano l'utente durante la navigazione in rete; quando cliccate sul link di un file che volete scaricare, FD prende il posto del normale browser e gestisce in maniera autonoma il download, sia che si tratti di un archivio che di un eseguibile, di un mp3 o di un filmato; le diverse estensioni che il programma può occuparsi di scaricare in maniera automatica possono ovviamente essere modificate a piacimento.
Tool come questo (analogo ad altri che ben conosciamo, come GetRight, Go!Zilla, ReGet e compagnia bella) si rendono indispensabili per le funzioni avanzate che mettono a disposizione: una per tutte il resume, ossia la possibilità di riprendere il download in un secondo momento, feature assai apprezzata da chi non dispone di una connessione particolarmente veloce, e da chiunque non abbia voglia di lasciare il computer acceso fino alle tre di notte in attesa che quel dannato demo da 570 Mb finisca di venire giù. E poi il download segmentato, ossia spezzettato in diverse parti che vengono scaricate contemporaneamente, così da sfruttare al massimo la banda disponibile. Da ultimo, ma non meno importante, c'è il fatto di "scaricare" i browser dall'onere dei download, cosa che li rende meno proni ai crash. Il programma si integra con Internet Explorer, Netscape, Opera, Mozilla e Firefox.

K-MELEON 0.8.2

kmeleon.sourceforge.net
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: GNU General Public License
Registrazione: nessuna

K-Meleon è un browser, ossia un programma per navigare in Internet. Qualcuno l'ha definito la risposta sotto Windows allo splendido Galeon per Linux, e il paragone non è del tutto azzardato. Anche K-Meleon, come il suo diretto "avversario", si appoggia a Gecko, il motore di rendering di Mozilla e "derivati", come Firefox.
Questo, unito alla compattezza del programma, lo rende un browser estremamente veloce, potente e ricco di funzionalità. L'interfaccia è estremamente semplice - forse fin troppo - ed intuitiva da usare, integra una funzione di blocco dei pop-up, supporta le skin e i temi di Mozilla per poterne modificare l'aspetto.

PAINT SHOP PRO 9

www.jasc.com
Distributore per l'Italia: www.questar.it
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 60 giorni senza limitazioni

Ecco l'ultima versione di Paint Shop Pro, il programma di disegno e fotoritocco shareware più usato al mondo, che con questa nuova release raggiunge vette di eccellenza paragonabili solo al più famoso (e costoso) Adobe Photoshop. Che cos'è, detto in due parole, Paint Shop Pro? È un programma di disegno, esattamente come Paint di Windows, ma con giusto un paio di feature in più (ah ah) che lo rendono un must assoluto per chiunque voglia dilettarsi nel ritocco fotografico - anche di un certo livello. Il programma supporta praticamente tutti i formati grafici esistenti.
Le caratteristiche, le opzioni, i tool di disegno e modifica delle immagini offerte in questo pacchetto sono tali e tanti da renderne impossibile, nel poco spazio a nostra disposizione, la descrizione completa ed esaustiva. Assolutamente consigliato l'approccio deciso: installatelo senza pensarci due volte, e poi date libero sfogo alla vostra fantasia e curiosità, sviscerando con l'uso le potenzialità di questo eccellente programma.
Le differenze tra la versione 8.0 e quest'ultima non sono abissali, e consistono principalmente in un modesto restyling dell'interfaccia utente, arricchita di numerosi comandi, nell'aggiunta di diversi filtri per il fotoritocco e la modifica di immagini, in nuove feature per la modalità di disegno a mano libera, in miglioramenti nella gestione della history, della funzione di undo, nella presenza di script ancora più facili da utilizzare, ecc.
Ecco gli estremi del distributore italiano, cui rivolgervi per acquistare (anche online) il programma in versione completa:
Questar
Via Maglio del Lotto, 2
24126 Bergamo
tel: 035-420.1499
fax: 035-420.1498
www.questar.it

PURETEXT V2.0

www.stevemiller.net/puretext/
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Vi è mai capitato di voler copiare una porzione di una pagina web, di un documento di Word, una cella di un foglio elettronico, e di volere incollare solamente il testo, puro e semplice, senza tutta la formattazione presente nel documento originale? PureText, come dice il nome, si occupa esattamente di togliere tutta la "fuffa" da una selezione, e di mettervi a disposizione - nella clipboard - solamente il testo, da incollare nell'applicazione che volete.

3DMARK05 1.1.0

www.futuremark.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: 19.95 $

Fin dalla sua prima apparizione sui nostri monitor, 3Dmark si è sempre discostato dall'approccio asettico dei benchmark tradizionali, proponendo una serie di test espressamente videoludici, sia nella concezione che nell'implementazione.
Quest'ultima versione di 3Dmark integra tutte le tecnologie presenti nei motori grafici e nei videogame di ultima generazione, ed è stato sviluppato in collaborazione con ATi, nVidia, S3, Microsoft, Intel, AMD e tanti altri.
3DMark05 comprende:
- supporto per le DirectX 9.0c
- supporto per gli ultimi pixel e vertex shader (2.0, 2.a, 2.b e 3.0)
- tre nuovi "giochi" di test

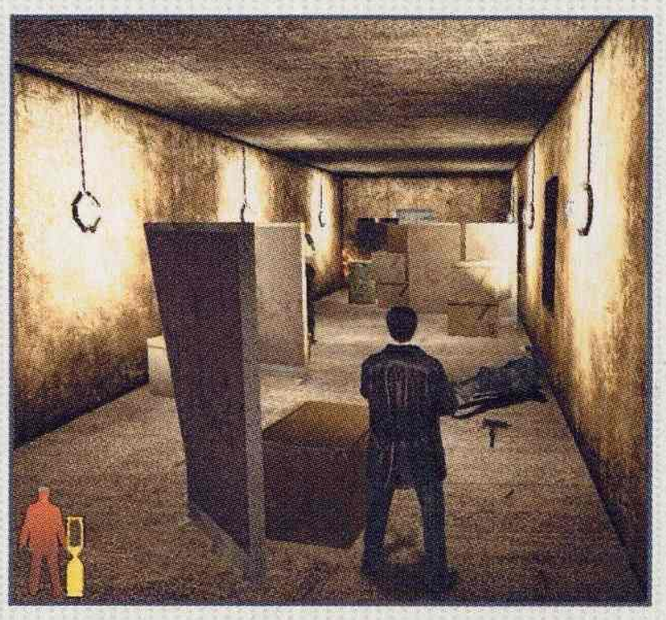
Requisiti minimi
- scheda grafica compatibile DirectX 9 con supporto Pixel Shader 2.0 e 128 Mb di RAM
- Processore da 2 GHz o superiore
- 512 MB di RAM
- 1.5 Gb di spazio su disco fisso
- Windows 2000 o XP con SP1
- DirectX 9.0c installate

Nel DVD trovate anche il prezioso aggiornamento alla versione 1.1.0 del programma: ricordatevi di installarlo prima di eseguire i test!

THE BIG REVEAL

GIOCO: MAX PAYNE 2
VERSIONE: 1.0

Non siete curiosi di sapere cos'è successo al termine della seconda avventura del buon Max Payne 2? Se per voi le gesta dello sbirro più famoso dei videogiochi sono motivo di grande interesse, ecco un ottimo mod in grado di soddisfare la vostra curiosità. Il buon Max si sveglierà in galera in compagnia dei criminali che non ha fatto secchi durante la sua ultima avventura e con loro dovrà fuggire verso un'incerta libertà. Un bellissimo mod da giocare tutto d'un fiato aspettando Max Payne 3...



FROZEN THRONE MAP MEGAPACK

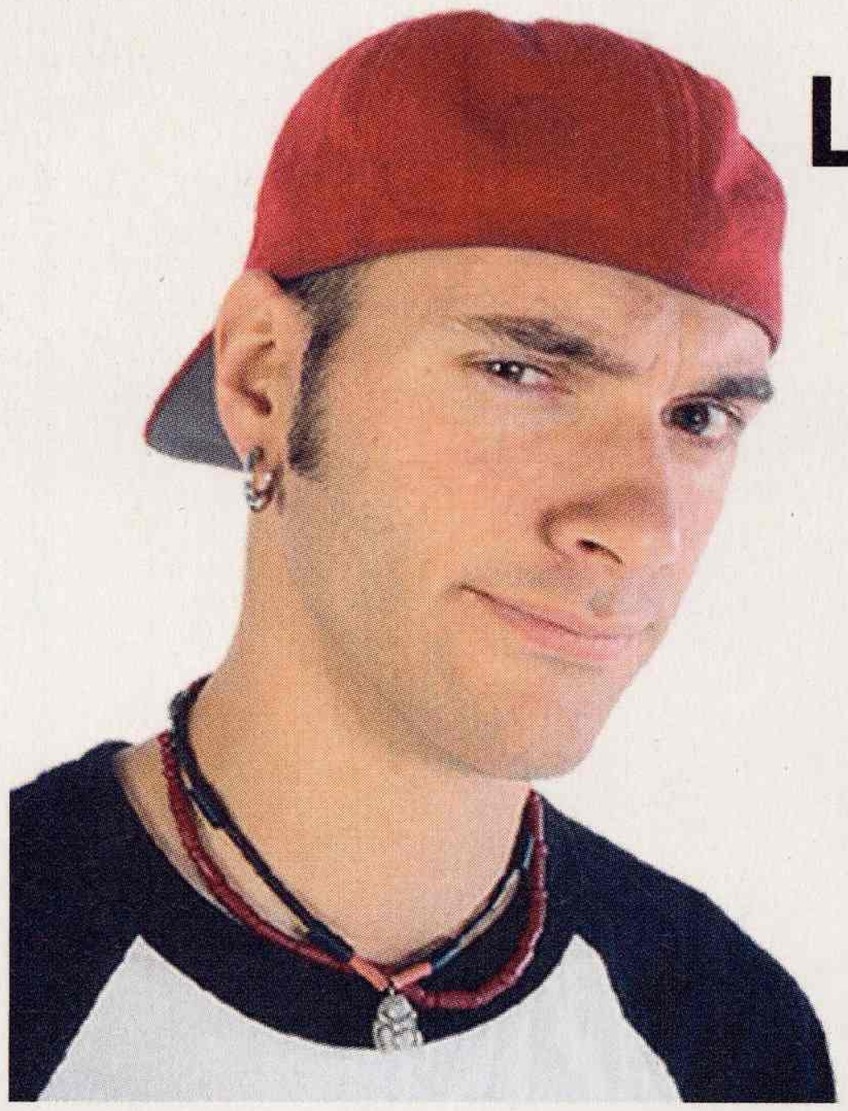
GIOCO: WARCRAFT III: FROZEN THRONE
VERSIONE: 1.0

Era da un po' che non ci occupavamo dell'espansione per lo strategico in tempo reale più giocato della rete: recuperiamo il tempo perduto con un interessante megapack contenente ben venticinque mappe ufficiali rilasciate da mamma Blizzard stessa. La diffusione capillare di questi scenari su Battle.Net ne ha consacrate alcune al ruolo di mappe giocatissime, mentre altre sono, pur nella loro elevata qualità, relegate al ruolo di scenari d'allenamento. Buon divertimento!

DOOM 3 SDK

GIOCO: DOOM 3
VERSIONE: 1.0

Mentre ancora ci si divide sul reale valore del terzo controverso capitolo di DooM, la ID Software rende disponibile per il download un completo SDK (Software Development Kit),



L'ho mollata il mese scorso e ne ho già una nuova!

Affare fatto!

Ho venduto per la prima volta su eBay solo un mese fa: la vecchia console, i videogiochi, il telefonino e tutti gli oggetti che non usavo piú... ed **ho comprato** la PS2 e nuovi giochi. Prova anche tu: usare eBay è semplice e veloce, per iniziare devi solo registrarti gratuitamente su www.ebay.it. **Cosa aspetti? entra in eBay!**

ebay™

Compra e vendi di tutto su www.ebay.it

3 è un marchio registrato di Hutchison Whampoa Limited.

Se ci vedi un joystick, è ora di passare a 3

Numero Verde 803·133 www.tre.it

Giochi | News&Finanza | Grande Fratello | Isola dei Famosi | Serie A e B | Cartoon Network | Musica

I migliori VideoGame sul tuo videofonino NEC.

Se sei appassionato di videogame scopri gli entusiasmanti Giochi di 3. Dai classici da sala giochi alle ultimissime novità in una incredibile grafica 3D. E potrai sfidarti con altri giocatori in una comunità virtuale di appassionati. Premi il tasto ed entra nel mondo dei Giochi.

I SERVIZI UMTS SONO DISPONIBILI SOLO NELLE AREE DI COPERTURA DIRETTA DI 3. DOVE NON PRESENTE LA COPERTURA DI 3 PUOI COMUNQUE EFFETTUARE E RICEVERE CHIAMATE VOCE E INVIARE E RICEVERE SMS GRAZIE AL SERVIZIO DI ROAMING GSM. IL VIDEOFONINO® 3 PUO' ESSERE UTILIZZATO SOLO CON USIM 3 E VICEVERSA. PER INFORMAZIONI E COSTI VISITA IL SITO WWW.TRE.IT O I NEGOZI 3.

Se hai 3 si vede.

Mobile Video Company

grazie al quale potrete modificare in ogni dove questo recente shooter in prima persona. L'SDK include: il codice sorgente, header file di vario genere, mappe e modelli di esempio, project file, la documentazione essenziale e altro ancora...

PROJECT ANOMALY

GIOCO: UNREAL TOURNAMENT 2004
VERSIONE: 0.6 BETA

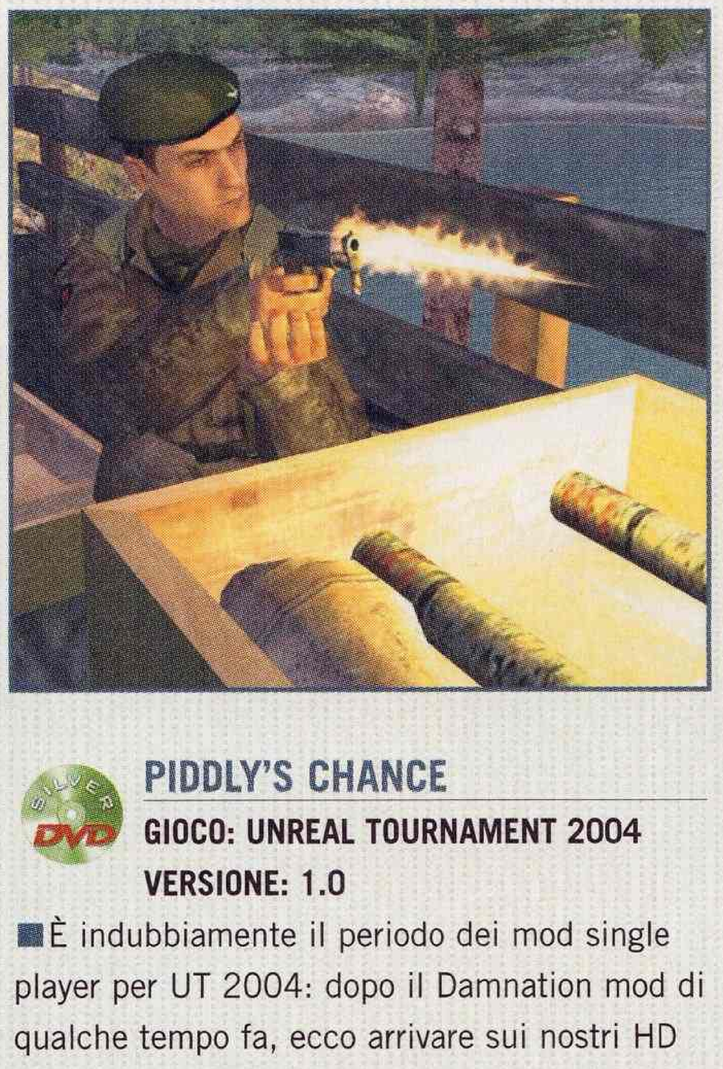
■Vi è piaciuto Unwheel? Se la riposta è affermativa, ecco un altro mod corsaiolo per UT2004 in cui voi, nei panni di un pilota a bordo di una vettura dall'aspetto alquanto futuribile, dovrete non solo arrivare primi al traguardo (del resto è un gioco

di corse...), ma anche rimanere gli unici in pista in caso di gara su un circuito. Le armi e gli sporchi trucchetti in stile Supercars (quello per Amiga, chi se lo ricorda?) fanno il resto del gameplay, che vi assicuriamo, è veramente divertente... Il mod è molto carino e dalla fisica notevole per un prodotto convertito da un First Person Shooter: chi non ha la possibilità di accattarsi l'ultimo Colin potrebbe anche prenderlo in seria considerazione...

CALL OF DUTY: LA GRANDE OFFENSIVA MAP TOOL

GIOCO: CALL OF DUTY: LA GRANDE OFFENSIVA
VERSIONE: 1.0

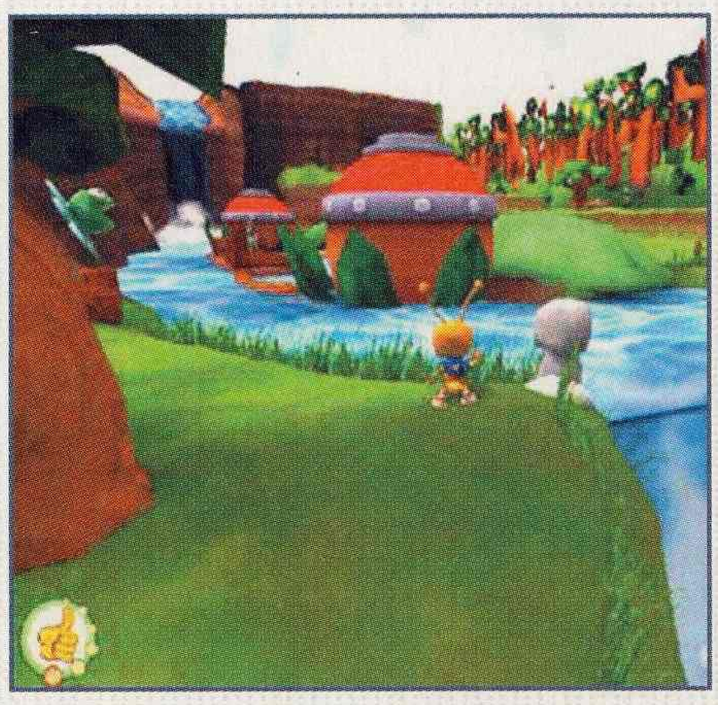
■C'era da aspettarselo: dopo averci permesso di modificare a nostro piacimento il primo capitolo dello strepitoso Call of Duty, ecco che la Gray Matter Studios ci offre i tool per personalizzare i contenuti della sua ultima espansione, conosciuto in Italia con il nome de La Grande Offensiva. Questo kit quindi include tutte le istruzioni per configurare al meglio il tutto, il Gradient level editor, una ricca documentazione e tutto il necessario per creare nuove mappe e MOD. Il pacchetto è compatibile con le sole edizioni 2000 e XP di Windows. Di conseguenza, se avete ancora Windows 98 o peggio, date una svolta alla vostra vita...



PIDDLY'S CHANCE

GIOCO: UNREAL TOURNAMENT 2004
VERSIONE: 1.0

■È indubbiamente il periodo dei mod single player per UT 2004: dopo il Damnation mod di qualche tempo fa, ecco arrivare sui nostri HD il Piddly's chance mod, dai contenuti completamente diversi da qualsiasi altra cosa si sia visto finora per il gioco Epic.
L'ispirazione fantastica vi vede nei panni di una specie di formica aliena dall'aspetto quan-



tomeno buffo che dovrà percorrere i retroscena di un backstage cinematografico e conquistare l'agognato titolo di stella di prima grandezza. Un mod veramente inusuale, ma senza dubbio da provare per tutti coloro che hanno una certa nostalgia per i classici "cute game" di una volta!

THE SUNLESS CITADEL

GIOCO: NEVERWINTER NIGHTS
VERSIONE: 1.0

■Con questo mese proseguiamo la carrellata di moduli singleplayer ufficiali per Neverwinter Nights: stavolta si tratta di The Sunless Citadel, uno dei più moduli più conosciuti per la qualità e quantità delle quest proposte. Grazie alla potenza e flessibilità dell'aurora Toolset, le ambientazioni sono state ricreate in modo veramente magnifico; accostatele ai

mostri e tesori che troverete al suo interno e scoprirete perché NWN è uno dei titoli più longevi della terra!

ECE BONUS PACK

GIOCO: UNREAL TOURNAMENT 2004
VERSIONE : 1.0

■Abbiamo avuto modo di mettere le mani sopra un lussuoso Editor's Choice Bonus Pack per il capitolo 2004 di Unreal Tournament, che rende ancora più ricco e completo questo popolare FPS multiplayer della Epic Games. Il pack richiede l'ultima patch ufficiale (la 3323) e include sei nuovi personaggi, tre veicoli e quattro mappe Onslaught.

In questa battaglia
non servono eroi.

Servi tu.

©2004 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il logo Bungie, Xbox, il logo Xbox, Xbox Live, e i loghi Xbox Live sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation. Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi detentori.

XBOX

BUNGIE

XBOX LIVE

Completamente in Italiano

halo2.com

HALO 2™

La Terra non sarà più la stessa

FARAON

gioco allegato

Paolo Besser **giocoallegato@xenia.it**

SVILUPPATORE
Impressions Games

PUBLISHER
Vivendi

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

SITO
www.vugames.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La sezione "Gioco Allegato" del Silver Club contiene tutte le patch, gli aggiornamenti, i file e i problemi risolti dei giochi allegati a TGM

Nell'antico Egitto il Faraone era molto più di un monarca: anello di congiunzione fra l'uomo e gli dei, veniva anch'egli venerato come un dio, e ogni sua parola era legge. Grazie a TGM, potrete sentirvi anche voi una divinità...

The Games Machine è particolarmente lieta di allegare Faraon, versione italiana di Pharaoh, un acclamato gioco di strategia in tempo reale che ci consente di sederci sul trono del Faraone, l'uomo più potente dell'antico Egitto, la cui parola era legge e la cui venerazione da parte del popolo era identica a quella riservata a una divinità. Con un quantitativo di soldi limitato, dobbiamo accrescere la fama della nostra famiglia fino a diventare i regnanti dell'impero, costruendo città, favorendo i commerci, creando una potenza militare e lanciandoci alla conquista dei territori ostili. Insomma, una vera e propria odissea politica, economica e militare.

GIOCO ALLEGATO

DOBBIAMO ACCRESCERE LA FAMA DELLA NOSTRA FAMIGLIA FINO A DIVENTARE I REGNANTI DELL'IMPERO

▲ **Siamo ormai un po' "avanti" con la nostra civiltà... Allora, non siamo degni di essere amati e venerati sopra ogni cosa?**

INSTALLAZIONE

Per poter giocare a Faraon è innanzitutto necessario trasferire i suoi file vitali sul disco fisso. Per fare questo è sufficiente inserire il CD del gioco nel lettore CD o DVD del computer, e la procedura partirà automaticamente. Se così non fosse, è sempre possibile avviare manualmente l'installazione grazie alle Risorse del Computer (Gestione Risorse nelle vecchie versioni di Windows): localizziamo l'icona del lettore CD-ROM, clicchiamoci sopra in modo da aprire la

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un CD è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o addirittura impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore di CD. Prima di mandare indietro un CD, infine, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT" e il sito **http://giocoallegato.tgmonline.it**, magari la soluzione del problema è già lì! Qualora i problemi persistessero, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando il CD difettoso al seguente indirizzo:

TGM – SOSTITUZIONE CD ROM
C/O Xenia Edizioni Srl
Via Carducci, 31
20121 Milano

Provvederemo a sostituire il CD difettoso con uno funzionante, nel più breve tempo possibile. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. **L'email di riferimento per la sostituzione dei CD rovinati o mancanti è ellis@xenia.it**. Non confondetela con quella per tutti gli altri problemi tecnici, che è **giocoallegato@xenia.it**. Usate quella giusta.

HARDWARE

Processore a 133 MHz (meglio 400) o superiore, 32 MB di RAM (128 con Windows 2000 e XP), Windows 95/98/ME/2000/XP, DirectX 6.1 o superiore, 600 MB di spazio libero su disco fisso. Gioco e manuale in Italiano.

sua directory principale, e avviamo il programma Autorun.exe con un doppio click del tasto sinistro del mouse.

Il gioco ci chiederà due cose: che tipo di installazione effettuare e il percorso di installazione. Noi consigliamo vivamente di scegliere l'installazione completa, visto che ormai 600 MB di spazio libero sul disco fisso non dovrebbero più costituire un problema per nessuno, e di mantenere invariato il percorso di installazione proposto dal gioco (C:\SIERRA\Faraon), a ogni modo, se dovessimo sceglierne uno diverso, l'installer ci chiederà di cambiarlo in modo che la directory del gioco sia sempre contenuta da una cartella chiamata \SIERRA\. Non chiedeteci il perché... Una volta effettuate queste scelte, ci verrà proposto il solito contratto di licenza tipico di qualsiasi gioco e applicazione a cui dovremo rispondere "Sì" se vorremo giocare. Al termine della procedura, gli utenti di Windows 95, 98 e ME dovranno riavviare il sistema prima di poter giocare. Gli utenti di Windows 2000 o XP possono anche rispondere "riavvierò più tardi" e proseguire tranquillamente.

Aggiornamento: la versione del gioco contenuta sul CD è quella iniziale, vale a dire la 1.0. Tuttavia, s**ullo stesso CD-ROM del gioco**, è presente anche una cartella chiamata "Patch", che a sua volta contiene il file **si_pharaoh_enhancementpack_it.exe**. Si tratta di un aggiornamento posteriore all'uscita del gioco, in grado di portarlo all'ultima versione disponibile nella nostra lingua. Noi consigliamo vivamente di installare questo elemento immediatamente dopo il gioco, prima di lanciarlo e di effettuare salvataggi, poiché potrebbero sorgere problemi di compatibilità fra le due versioni. L'aggiornamento include l'editor del gioco e alcune nuove missioni. La sua installazione è un'operazione quasi istantanea ed è specifico per la versione allegata con TGM. Altre patch eventualmente disponibili su Internet, per la versione inglese e americana del gioco, non sono compatibili. Per avviare l'aggiornamento, usiamo Risorse del Computer (Gestione Risorse), localizziamo l'icona del lettore CD-ROM, apriamo la cartella "Patch" e lanciamo il file contenuto al suo interno con un doppio click del tasto sinistro del mouse.

IL MANUALE E LA PATCH SI TROVANO DIRETTAMENTE SUL CD DEL GIOCO. USIAMO GESTIONE RISORSE PER AVVIARE ENTRAMBI.

Manuale: sul CD-ROM del gioco c'è anche una cartella "Manuale", che contiene il file Manuale.pdf. Si tratta ovviamente della documentazione cartacea che accompagna Faraon, e che in questo caso è disponibile in formato elettronico. Per leggere questo manuale è indispensabile installare sul PC il programma Adobe Acrobat Reader, che si trova indifferentemente sul DVD della rivista (nella sezione DVD Essentials) o sul sito www.adobe.com. Fatto ciò, usiamo Risorse del Computer (Gestione Risorse), localizziamo l'icona del lettore CD-ROM, apriamo la cartella "Manuale" e lanciamo il file contenuto al suo interno con un doppio click del tasto sinistro del mouse.

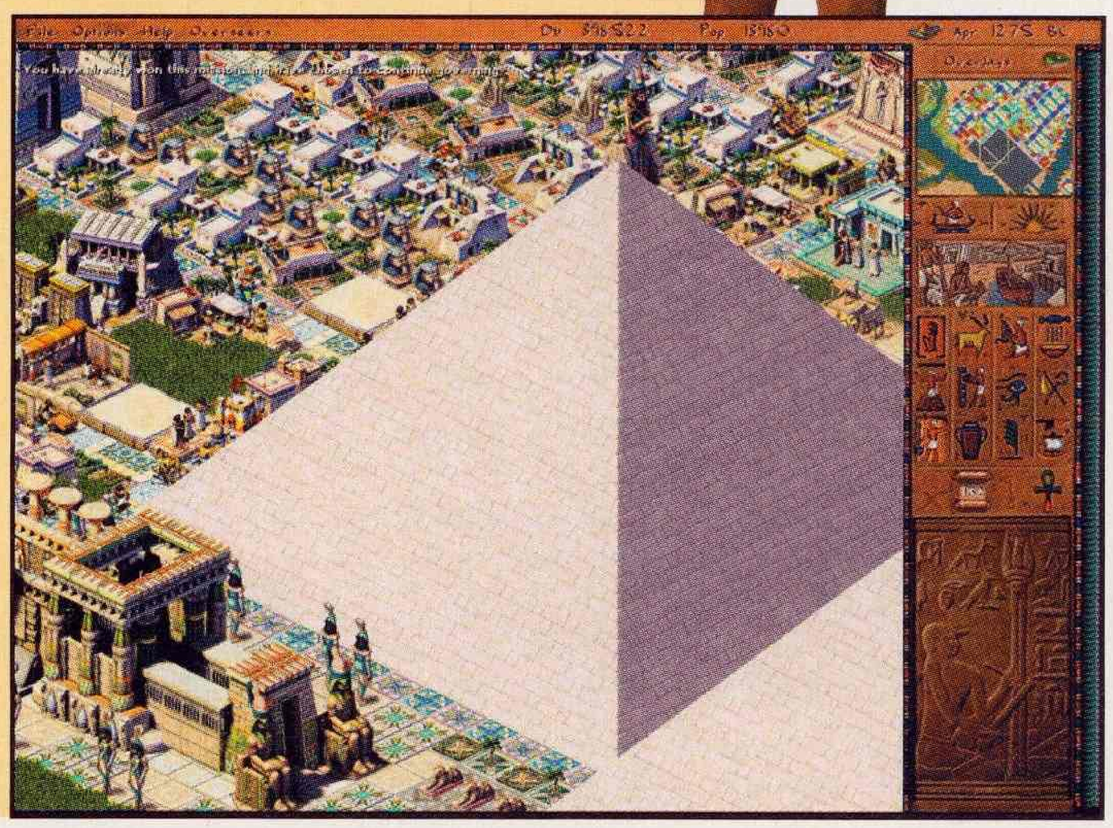
DirectX 6.1: il gioco si accontenta di una versione decisamente vecchia delle librerie DirectX. I sistemi operativi Windows ME, 2000 e XP sono già forniti di versioni molto più recenti. Noi sconsigliamo comunque l'uso di una versione

▲ **Osserviamo sempre le statistiche con le mappe speciali: qui per esempio vediamo la capacità di distribuzione dell'acqua.**

▲ **All'inizio di ogni missione apparirà un pannello con gli obiettivi finali e qualche indispensabile suggerimento.**

▼ **Ci sono voluti degli anni, ma alla fine la nostra tomba di famiglia è pronta. Forse nei secoli successivi tutto quello che le sta attorno sparirà... Ma i turisti potranno continuare a visitarla.**

▼ **Non dimentichiamoci di abbellire l'urbe con giardini e altri monumenti qua e là, o i cittadini riterranno la nostra città troppo spartana per viverci.**



ANCHE SE SUL CD SONO PRESENTI LE LIBRERIE DIRECTX 6.1, CONSIGLIAMO DI USARE UNA VERSIONE PIÙ RECENTE, COME LA 8.1 O LA 9.

▲ **Eccovi, in uno spettacolare scatto, una serie di casupole molto ben organizzate.**

inferiore alla 8 su qualsiasi sistema operativo, visto che le versioni 8 e 9 sono molto più aggiornate e contengono numerose correzioni di errori. Sul CD del gioco è fornita la versione 6.1, che possono installare soltanto gli utenti di Windows 95 e 98 (prima versione) che non avessero MAI installato o aggiornato questa componente di sistema. Gli altri, evitino di installarla.

SCOPO DEL GIOCO

Come abbiamo detto in precedenza, lo scopo del gioco è semplicemente quello di regnare su tutto l'Egitto, cominciando dall'insediamento di piccoli villaggi fino ad arrivare all'espansione militare della nostra civiltà. Per fare tutto ciò avremo a disposizione un nutrito elenco di consiglieri, una serie di palazzi e di infrastrutture economiche, agricole, sociali, industriali e militari, senza contare ovviamente l'arredo urbano e tutte quelle piccole cose, come i luoghi di ritrovo e di culto, che rendono più felici i cittadini. I vostri nemici saranno però molteplici: dalle carestie alla criminalità, dagli incendi che ogni tanto divamperanno in città, alle invasioni di ippopotami e coccodrilli, senza contare il classico malcontento che può serpeggiare fra la popolazione. È vero che la gente ci considera come una divinità, ma è anche vero che affamandola e lasciandola morire di stenti e malattie presto si rivolterà contro di noi.

Faraon, dunque, è un gioco estremamente complesso ma con un'interfaccia amichevole, che oltre a essere facile da usare e molto intuitiva, dispone anche di un comodissimo tutorial. Le prime missioni, infatti, sono una vera e propria scuola che ci metterà di fronte a novità e problemi con la dovuta calma, suggerendoci che tipo di palazzi costruire. Capire dove e come costruirli,

SCORCIATOIE DA TASTIERA

Tutto il gioco si può tranquillamente gestire con il mouse ma, come per la maggior parte degli strategici, esistono anche delle comode scorciatoie da tastiera. Sono elencate a pagina 21 del manuale d'uso ma, essendo esso in formato PDF, abbiamo pensato di farvi cosa gradita riproponendole qui tali e quali....

- **A** Ordina alla nave da guerra selezionata di attaccare tutti i nemici.
- **C** Mostra i Rischi: Schermo Crimine, oppure ordina alla compagnia di carri selezionata di caricare.
- **D** Mostra i Rischi: Schermo Danni.
- **E** Ordina al trasporto selezionato di sfuggire ai nemici.
- **F** Mostra i Rischi: Schermo Incendi, oppure ordina alla compagnia selezionata di ritornare al suo forte.
- **H** Ordina alla nave da trasporto selezionata di evitare i nemici.
- **L** Centra la visuale su una compagnia militare differente a ogni pressione. Se una compagnia è selezionata, "L" le ordina di mantenere la posizione in formazione aperta.
- **M** Quando selezioni un monumento dall'elenco, la sua immagine si aggancia al puntatore e mostra quanto terreno occupa. Tenendo premuto "M", si blocca la posizione, così è possibile spostare il punto di vista della città senza modificare l'ubicazione del monumento. Rilasciando "M" si torna al normale funzionamento del mouse. Invece premendo "M" quando una compagnia militare è selezionata, questa riceverà l'ordine di attacco libero.
- **N** Ordina a una compagnia o una nave da guerra di attaccare il nemico più vicino.
- **P** Blocca lo scorrere del tempo di gioco. Quando il tempo è in pausa, non puoi costruire.
- **R** Se posizioni una statua, una guarnigione o un complesso templi, "R" ruota l'orientamento della struttura di un quarto di giro in senso orario. Le statue mostreranno stili diversi. Se una compagnia militare è selezionata, "R" ordina sia ai suoi soldati d'invertire il senso di marcia, sia a una nave di ritornare al cantiere per le riparazioni.
- **T** Mostra i Rischi: Schermo Problemi. Se una compagnia militare è selezionata, "T" le ordina di mantenere la posizione in formazione serrata.
- **W** Mostra lo Schermo idrico. Se è selezionata una nave da guerra o da trasporto, "W" le ordina di ritornare al molo di appartenenza.
- **Spazio** Premi la barra spaziatrice per alternare la vista tra l'ultimo schermo selezionato e la vista normale.
- **Esc** Esce dal gioco.
- **è** Riduce la velocità di gioco del 10%.
- **+** Aumenta la velocità di gioco del 10%.
- **** Supervisore del lavoro.
- **1** Supervisore militare.
- **2** Supervisore politico.
- **3** Supervisore dei livelli.
- **4** Supervisore commerciale.
- **5** Supervisore dei granai.
- **6** Supervisore sanitario.
- **7** Supervisore all'istruzione.
- **8** Supervisore all'intrattenimento.
- **9** Supervisore dei templi.
- **0** Supervisore finanziario.
- **'** Supervisore capo.
- **ì** Supervisore dei monumenti.
- **F7** Imposta risoluzione dello schermo a 640x480.
- **F8** Imposta risoluzione dello schermo a 800x600.
- **F9** Imposta risoluzione dello schermo a 1024x768.

▲ **I granai (in fondo a sinistra) servono a conservare il raccolto. Ma dobbiamo sempre stare attenti alla loro manutenzione e agli incendi.**

▲ **Ogni tanto andiamo a vedere cosa ci dicono i supervisiori. Sono al nostro servizio, non dimentichiamocene mai.**

/TGM/SUPPORT (ovvero: prima di lamentarvi leggete qui)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse on line: 1) l'area **GIOCO ALLEGATO** del **Silver Club** di TGM Online, 2) il **forum** omonimo all'indirizzo **http://giocoallegato.tgmonline.it**, e 3) l'indirizzo email **giocoallegato@xenia.it**. Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Prima di tutto, ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati e che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso. **Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni non vi possiamo aiutare.**

- Ho Windows XP: il gioco funziona?
Quando uscì, Faraon era certificato per funzionare soltanto con Windows 95, 98 e NT. La compatibilità con quest'ultimo ha reso possibile esternderla anche a 2000 e XP, sebbene una compatibilità assoluta con questi due sistemi operativi sia stata raggiunta soltanto con l'enhancement pack. Gli utenti di questi due sistemi operativi, dunque, dovranno installare la patch contenuta sullo stesso CD del gioco, come spiegato lungo l'articolo, per essere certi che il gioco funzioni. Sul fronte del sistema operativo, consigliamo agli utenti di Windows 2000 di installare almeno i primi due service pack per questo sistema operativo, mentre abbiamo verificato che sotto Windows XP il gioco funziona regolarmente, anche con SP1 e SP2.

- Ho Windows XP e il gioco si rifiuta di installarsi, visualizzando un errore in FT_THUNK32.DLL
In questo caso è necessario impostare la compatibilità a Windows 2000 nel programma "setup.exe", contenuto nella directory principale del CD del gioco. Usiamo le Risorse del Computer (Gestione Risorse) per visualizzare i file contenuti nella directory principale del CD, quindi clicchiamo una volta, con il tasto destro del mouse, sull'icona del programma "setup". Scegliamo la voce "proprietà" e poi il pannello "compatibilità". Impostiamo dunque il valore "Windows 2000". Clicchiamo su OK o su Applica, quindi riavviamo l'installazione del gioco cliccando direttamente due volte con il tasto sinistro del mouse sull'icona del programma Setup (setup.exe).

- Ho Windows NT o 2000 e non sento correttamente il suono.
Probabilmente state usando una versione troppo vecchia delle librerie DirectX, che potrebbero darvi noie con l'audio. Aggiornate le librerie DirectX per risolvere il problema. Si noti purtroppo che Windows NT non è più supportato e, quindi, sarà impossibile giocare a Faraon correttamente su questo sistema operativo. Consigliamo dunque vivamente il passaggio a una versione più recente di Windows.

- Il gioco si blocca dopo aver terminato una battaglia.
Se avete usato un salvataggio di recente, è possibile che questi si sia corrotto. Riprendete la missione dall'inizio.

- Ma come viene calcolato il punteggio finale?
C'è una lunga e allegra discussione sull'argomento al sito http://snipurl.com/ae1h (a e uno h). La teoria più accreditata è che la formula giusta sia Score = Difficulty * [(10 * Money / Time) + Ws * Population + Rating Terms] . Notare che la variabile Ws dipende dalla missione: 0.0325 perch Nubt, 0.04 per Thinis, 0.0333 per Perwadtjyt, e 0.07 per Nekhen.

- Mi spiegate come posso iniziare? Dove trovo della documentazione un po' più esaustiva rispetto al manuale?
Ovviamente i forum di TGM Online sono il primo posto dove andare a guardare. Noi comunque vi vogliamo indicare anche qualche preziosa risorsa in inglese, a partire da questo link: http://snipurl.com/ae1u (a e uno u).

però, sarà compito nostro. Noi vi consigliamo di affrontare ogni mappa con la dovuta calma, mettendo subito il gioco in pausa, studiando attentamente la geografia del territorio e poi cominciando a costruire le strade necessarie a separare la città in quartieri. Ogni quartiere dovrà disporre dei servizi necessari, come un bazar, una riserva d'acqua, una caserma dei vigili del fuoco e, a seconda delle necessità, un laboratorio di architettura, un medico, una farmacia, e tutta una serie di arredi urbani a scelta. Ricordiamoci che una città vivibile è anche una città in grado di crescere e di evolversi: più ricchi saranno i nostri cittadini, e più alto sarà il reddito derivante dalle tasse. Non dimentichiamoci poi di erigere sempre un palazzo del comune, perché senza di esso non potremo aumentare o diminuire la pressione del fisco, o erigere qualche luogo di culto: gli dei, quelli veri, amano essere venerati dagli esseri umani e senza luoghi adibiti alla preghiera è un po' difficile accontentarli. Detto questo, vi lasciamo all'esplorazione del gioco, augurando lunga a vita a tutti i faraoni che leggono TGM!

AFFRONTATE OGNI MAPPA CON LA DOVUTA CALMA, METTETE SUBITO IL GIOCO IN PAUSA E STUDIATE ATTENTAMENTE LA GEOGRAFIA DEL TERRITORIO.

▲ Ah, le miniere! Certo, qualcuno dovrà sudarci le epiche sette camicie, ma per il nostro oro questo e altro!

▲ Ecco un bel quartiere industriale-commerciale. Ricordiamoci che le strade con troppi incroci mandano la gente a zonzo diminuendone l'efficienza.

Voci di Corridoio

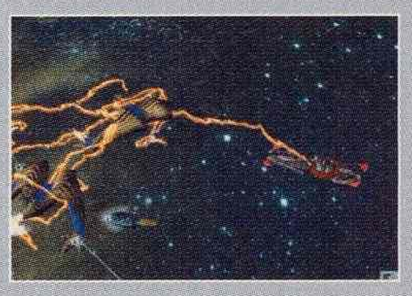
TGM ONLINE www.tgmonline.it

Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!

Red Shark colpisce ancora

La software house G5 ha annunciato il seguito del suo strambo arcade di elicotteri, intitolato senza troppa fantasia Red Shark 2 (www.redshark.g5software.com). Non è stata ancora annunciata una data di uscita, ma qualche informazione possiamo comunque darvela: il gioco riprenderà dalla fine del primo episodio, quando l'elicottero da combattimento KA-50 venne mandato indietro nel tempo, fino agli anni Quaranta, a dare man forte alle truppe alleate per cambiare il corso degli eventi e dare così vita a una Seconda Guerra Mondiale alternativa (mamma mia...).
Hans Hossman, un giovane fisico del terzo Reich, negli anni successivi alla fine della guerra ha sviluppato la propria macchina del tempo, che ha poi utilizzato per tornare indietro e aiutare Hitler nella costruzione di macchine e armi in grado di garantire la vittoria dell'esercito tedesco. Il piano di Hans viene scoperto nel 2013 (lasciamo stare i paradossi temporali, che è meglio... ndCT), quando i viaggi nel tempo passano sotto la custodia dell'Organizzazione Planetaria Anti-Terrorismo. Il giocatore verrà quindi rispedito nel 1940 a combattere i nazisti, a bordo di uno degli invincibili e potentissimi elicotteri del futuro. Blam! Blam! Non credo serva aggiungere altro... Blam! Blam!

Conquest 2, il seguito di Frontier Wars



La Warthog ha annunciato Vyrium Uprising, seguito di Conquest: Frontier Wars, strategico di ambientazione spaziale previsto per l'autunno del 2005. Il giocatore si occuperà di (testuale dal comunicato stampa) "comandare una vasta armata di navi, costruire raffinerie e laboratori di ricerca nel tentativo di diventare la forza dominante dell'universo". Raccolta di risorse, ricerca scientifica e conquista, non c'è che dire, un gameplay assolutamente inedito! A parte l'ironia, posso dirvi che VU sarà sviluppato dallo stesso team già responsabile del primo capitolo e si svolgerà quarant'anni dopo Frontier War. La situazione vede un lungo periodo di pace tra i Terrestri e i "Celareons" (Celeron?), organismi composti di energia. Le insettoidi Mantidi, invece, sono state bandite da tempo ai confini dello spazio conosciuto. Ma naturalmente non può finire tutto a taralluci e vino: dall'interno dell'impero erompe la minaccia rettiliforme dei Vyrium, che sono dei viscidi varani spaziali telepatici ninja (occhei, quest'ultima cosa l'ho inventata io). Chi dominerà la galassia lontana lontana? Lunghe note dissonanti di violoncelli...

Stefano Gaburri

● Altroconsumo analizza le offerte ADSL

In una recente indagine, apparsa sul portale dei consumatori per eccellenza Altroconsumo, è stata fotografata (grazie anche ad un prezioso sondaggio) la temperatura di soddisfazione degli utenti ADSL nel nostro paese. Diverse tipologie d'abbonati si sono prestati tanto a rispondere ad un questionario, quanto ad effettuare alcuni test presso www.provailtuoprovider.org, con i risultati di cui ora vado a rendervi edotti. Innanzitutto, prendendo in esame le sole connessioni dichiarate a 640 Kbps, è stata rilevata una velocità di connessione media pari a 470 Kbps, vale a dire circa il 73% della velocità dichiarata massima. Tra le ADSL veloci hanno fatto bella figura Fastweb e NGI che, sebbene resti particolarmente più costosa di altre offerte nominalmente paritetiche, piazza una media di velocità di connessione di soli 7 punti percentuale più lenta rispetto alla massima dichiarata. Per quanto riguarda il grado di soddisfazione dell'utente ADSL, avendo richiesto ai tester di esprimere un voto in scala decimale, questo è stato calcolato in un onesto 7,3 punti, con risultati d'eccellenza per NGI (8,9), Alpikom (8,6) e MC-Link (8,5). Freccia in giù praticamente in quasi tutti i casi, quando si è trattato di prendere in considerazione la bontà del servizio assistenza. Il dito è stato puntato contro i lunghi tempi d'attivazione, ma soprattutto sull'incapacità cronica degli operatori d'assistenza a rendersi utili dopo estenuanti attese alla cornetta. In una precedente indagine si era fatta menzione invece sul fatto che nel nostro paese le tariffe sono dalle cinque alle dieci volte più alte di quelle del resto d'Europa: penso, ad esempio, all'offerta della Telecom France che vende la connessione da 1Mbit a soli 10,95 euro/mese contro i 64,95 euro/mese del tariffario Telecom Italia.

Kikko

● Vodafone limita le chat per minori

Uno degli argomenti di confine tra la necessità di controllo e la libertà d'espressione nella giungla internettiana è senza dubbio il limite d'accesso alle risorse che può (o deve?) essere adottato in caso d'utenza minorile. Già lo scorso anno MSN aveva annunciato la chiusura di tutte le chat, con un comunicato che tuonava: "Attualmente MSN Chat è il nostro servizio più vulnerabile ad abusi e utilizzi inappropriati dal momento che si tratta di un servizio di comunicazione sincronizzata dal vivo privo di filtri o verifiche sull'identità degli utenti. Esistono dunque molte possibilità per clienti malintenzionati che vogliano comportarsi in modo irresponsabile, ed è estremamente difficile identificarli dato che il servizio è aperto a tutti senza richiesta di registrazione preventiva". È notizia invece recente che nel mirino di alcune associazioni di genitori sia finita la Vodafone,

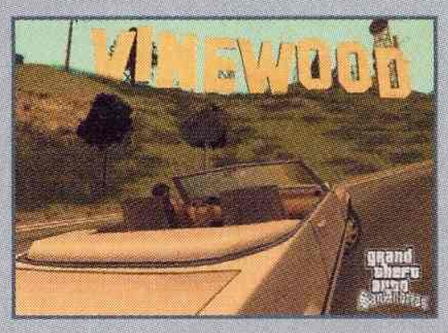
VOCI DI CORRIDOIO

Niente Australia per Leisure Suit Larry

La Office of Film and Literature Classification, divisione governativa australiana addetta alla classificazione di libri, videogame, film e altro, ha deciso di bandire l'imminente Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude dalla sua giurisdizione. La colpa di questa inaspettata censura videoludica è da attribuire ai molti o troppi riferimenti sessuali presenti nel gioco, in particolare alle scene di nudo e attività sessuali libertine e fin troppo esplicite.
Simili restrizioni non sono cosa nuova per gli australiani, già abituati a vedersi proibiti altri titoli, come Manhunt della Rockstar Games, anche se questa volta stentiamo a comprendere le motivazioni che hanno portato alla decisione...

Andrea Girardello

Svelata la colonna sonora di San Andreas!



Rockstar Games ha divulgato un po' di informazioni sulla colonna sonora ufficiale del gioco, che come in Vice City sarà trasmessa dalle autoradio montate sulle varie auto. Ancora una volta la soundtrack sarà venduta nei negozi di musica, in due diverse formule: un doppio CD con un mix di tracce delle varie stazioni e un cofanetto extra lusso da ben OTTO dischi, tutte e due disponibili a partire dal prossimo 23 novembre.
Il doppio CD offrirà un mix di tracce selezionate direttamente dalle stazioni radio presenti in GTA: San Andreas cui si aggiunge una cover esclusiva del brano "Head Like A Hole" dei Nine Inch Nails realizzata dalla band californiana AFI. Dal canto suo, ogni album degli otto CD del cofanetto replicherà per intero una stazione radio, consentendo di selezionare brani da musiche della West Coast, classico hip hop, funk, rare groove, new jack swing e soul, rock alternativo, rock classico, reggae e country, per un totale di oltre centocinquanta brani degli anni novanta: tra gli artisti presenti cito James Brown, Cypress Hill, Faith No More, Rage Against The Machine, 2 Pac e Public Enemy. Per l'elenco completo dei brani e delle diverse stazioni radio di San Andreas andatevi a spulciare le news di TGM Online!

Panzer Claws II

Non siete stanchi di strategici in tempo reale concentrati sul combattimento tra carri armati? Se la risposta è sì, allora girate pure pagina, questa notiziola non fa decisamente per voi. Se invece siete degli irriducibili e non vi basta mai, eccovi fresco fresco l'annuncio di World War II Panzer Claws II, sviluppato dalla FOC in collaborazione con la Reality Pump Studios, prodotto dalla Zuxxez e prossimamente distribuito da Koch Media.
Il giocatore avrà la possibilità di scegliere una delle quattro fazioni coinvolte nel conflitto: tedeschi, russi, le forze alleate e la resistenza francese. Ciascuna delle campagne sarà composta da dieci o più missioni, tutte ambientate in Europa tra il 1941 e il 1944, dall'attacco tedesco all'Unione Sovietica passando per operazioni in Francia e in Italia, snodi cruciali del conflitto sul fronte Orientale, fino all'offensiva tedesca delle Ardenne. Tra le altre caratteristiche di spicco segnaliamo la presenza delle condizioni meteo variabili e il clima delle varie stagioni che influenzeranno le strategie di gioco, il passaggio dal giorno alla notte nel corso delle battaglie che modificherà le condizioni di luce e la visibilità sul campo, nonché l'immancabile editor per realizzare missioni personalizzate. Non mancherà chiaramente la modalità multiplayer su internet o rete locale fino a otto giocatori. Panzer Claws dovrebbe vedere la luce entro la metà del prossimo anno. Maggiori informazioni alla pagina www.panzer-claws.com.

Un altro Alessandro conquista i nostri monitor

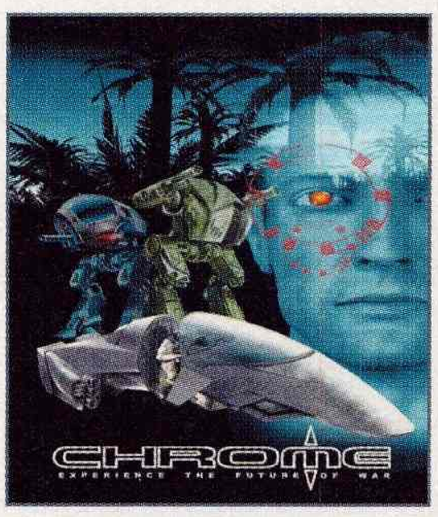
Accanto a UbiSoft e il suo strategico in tempo reale basato sull'ultimo film di Oliver Stone, Matrix Games (specializzata in wargame "classici") ha deciso di sfruttare la passione per la storia che ultimamente ha contagiato un po' tutti e ha annunciato il suo Tin Soldiers: Alexander the Great, sviluppato dalla Koios Works e in uscita nelle prossime settimane.
Il giocatore dovrà, indovinate un po', vestire i panni del condottiero impegnato nella conquista di tutto il mondo allora conosciuto, partendo dall'eredità lasciatagli da suo padre, passando per la battaglia di Tebe, la conquista dell'impero persiano di Dario III fino alla sua ultima battaglia dell'Idaspe, nel cuore dell'Asia. Il gioco si presenta come una vera e propria trasposizione videoludica di un board game con tanto di miniature disposte sul terreno. La struttura dei turni sarà dinamica; questo vuol dire che giocatore umano e computer impartiranno gli ordini a tutte le truppe schierate sul campo, pianificheranno le strategie, e solo successivamente inizieranno gli scontri, all'unisono, come in un RTS. Saranno inoltre possibili micro-modifiche alla strategia durante gli scontri a seconda di come stanno evolvendosi. La campagna single player ricostruirà gli eventi storici della vita di Alessandro, mettendolo contro gli eserciti di Grecia, Persia, Egitto ed India. Non mancherà anche il gioco in rete (su LAN e internet), nel quale sarà possibile cimentarsi in una qualsiasi delle missioni singole oppure scegliere due scenari appositamente creati per l'occasione, Bactria ed Elisio.

soprattutto a causa di un reportage giornalistico australiano che ha evidenziato come sia per taluni pratica diffusa entrare nella Teenzone (una chat per adolescenti gestita dalla stessa compagnia telefonica) per entrare in contatto con ragazze assai giovani, cercando di indurle a praticare sesso telefonico e informatico. A essere finito nel mirino dei giornalisti sarebbe soprattutto un ecclesiale ventiseienne che, per un'intera settimana, ha intrattenuto una corposa relazione telefonica con una minorenne, cercando di spingerla a un incontro dopo una serie di messaggi a luci rosse. A fronte di ciò Vodafone non ha preso l'estrema decisione di chiudere definitivamente la chat (alla quale fanno riferimento parecchi giovani australiani e neozelandesi) ma ha imposto regole precise ai partecipanti, in primis quella di dimostrare inequivocabilmente la propria età, oltre ad aver attivato un rapido strumento di segnalazione abusi a disposizione di tutti coloro che si possano ritenere in qualche modo obiettivo delle attenzioni di qualche maniaco.
Kikko

I display organici passano i 20 pollici

Il record precedente apparteneva a Samsung, con un display da 17 pollici. Ora la neonata joint venture tra LG e Philips ha partorito uno schermo dalla notevole diagonale di 20 pollici. Ovviamente non vi sto prendendo per il naso, parlandovi di normali monitor TFT, ma della tecnologia che sostituirà il plasma e gli LCD tra qualche lustro. Molti di voi ne avranno sentito già parlare: si chiama OLED (Organic Light Emitting Diode) e si basa su uno strato di materiale organico polimerico che è in grado di emettere luce propria. I vantaggi palesi di questa tecnologia sono evidenti: un organismo in grado di emettere fotoni luminosi permette di costruire monitor privi di lampade per la retroilluminazione e, di conseguenza, estremamente più sottili (come un cartoncino!) e meno affamati d'energia. Per arrivare a toccare una diagonale di 20 pollici il duo LG/Philips si è avvalso di una tecnica di produzione nominata LTPS (Low Temperature Poly Silicon), una tecnologia che, a detta degli esperti, incrementa la luminosità dello schermo, riduce i consumi e taglia i costi di produzione. Tornando al discorso della futura diffusione di questi monitor, gli analisti del settore prevedono almeno una decina d'anni prima che si possano vedere con frequenza televisori OLED in casa dell'utente medio, visto che a tutt'oggi questo tipo di tecnologia viene utilizzata solo per gli schermi di piccoli dispositivi (tipo i monitor degli apparati GPS nelle macchine di lusso, piuttosto che nei futuri cellulari) e resterà la più costosa sul mercato ancora per parecchio tempo. Resta il fatto che chi ha visto funzionare uno di questi gioiellini

In lavorazione il seguito di Chrome



La software house polacca Techland, dopo aver praticamente ultimato i lavori al suo atteso Xpand Rally (recensito su questo numero dall'inossidabile Elvin), si è messa subito all'opera per sviluppare il seguito dell'apprezzato Chrome, sparatutto in soggettiva ad ambientazione fantascientifica che a suo modo ha dato del filo da torcere al ben più blasonato Halo di Bungie Studios.
Il seguito si intitolerà Chrome: SpecForce, e al momento questo è più o meno tutto quello che ci è dato sapere. Beh, certo, sappiamo anche che sarà uno shooter in soggettiva ambientato nel futuro con una storia legata a Chrome, ma non è esattamente quella che si può definire un'informazione sconvolgente... Ok, diciamo allora che Specforce utilizzerà una versione potenziata del Chrome Engine, così siete tutti più contenti.

Arriva Billy Blade and the Temple of Time

Iridon Interactive ha annunciato per quest'inverno il suo nuovo platform in terza persona per PC, intitolato Billy Blade and the Temple of Time. Nel gioco dovremo aiutare Billy, una sorta di Principe di Persia in versione cheap, a liberare il suo amico Kong the Monkey, imprigionato nel mistico Cristallo del Tempo (che vi dicevo? NdCT). Billy ha infatti organizzato una spedizione in cerca di questa pietra dai poteri soprannaturali capace di aprire porte temporali, ed è proprio a causa del suo sventato utilizzo che Kong the Monkey vi rimane accidentalmente intrappolato. Dovremmo così risolvere l'enigma del tempio e sconfiggere i guardiani del tempo attraverso un viaggio che ci porterà a combattere al fianco di pirati ed antichi persiani, fino a ritrovarci addirittura nella lontana era glaciale!

Tra le diverse caratteristiche del gioco spiccano un sistema di combattimento a doppia spada, più di quaranta aree da esplorare, power-up di ogni sorta, molti nemici da eliminare e divertenti puzzle da risolvere. Maggiori informazioni all'indirizzo www.billyblade.com.
Andrea Girardello

Lee e Graham ci parleranno in EverQuest II

Sony Online ci comunica che l'attore inglese Christopher Lee e la star Hollywoodiana Heather Graham presteranno le loro voci ai due personaggi principali di EverQuest II. Lee è apparso in più di duecento film, ma forse lo ricorderete per le sue ultime due pellicole, "Star Wars Episodio II: L'attacco dei Cloni" dove l'abbiamo visto interpretare Lord Daku e, non da meno, "Il Signore degli Anelli" nelle vesti di Saruman. Nella sua nuova partecipazione potremo invece sentirlo dar vita alla voce di Lecan D'Lere, il millenario overlord della città demoniaca di Freeport.
Heather Graham, quaranta film al suo attivo, compresi "Austin Powers - La Spia che ci Provava" e "Boogie Nights", darà voce ad Atonia Bayle, la regina di Qeynos nonché leader delle forze del bene di EverQuest II.
I due avranno molto tempo da spendere in sala di registrazione, dal momento che dovranno contribuire alle ben 130 ore di parlato che EverQuest II saprà regalarci. Questo avvenente titolo, in uscita per la fine dell'anno, vanterà oltre 70.000 linee di dialoghi distribuite tra le voci di più di 1700 attori. Pagina ufficiale: www.everquest.com.

Andrea Girardello

Non ce la fanno...

Anche questo mese segnaliamo alcuni titoli che - per un motivo o per l'altro - mancheranno l'appuntamento con gli scaffali. Cominciamo con Playboy The Mansion (www.playboythemansion.com), che UbiSoft e ARUSH ci fanno sapere non uscirà prima dell'inizio del 2005. Nel gioco saremo noi l'Hugh Hefner di turno e, proprio come il ricco fondatore del magazine più famoso al mondo, dovremo occuparci del business, dirigere gli scatti fotografici alle belle nonché poco vestite signorine, e occuparci di tutti quegli aspetti riguardanti la rivista del coniglietto, celebrity party inclusi. Il tutto comodamente dalla villa più invidiata del pianeta.
Starship Troopers (www.starshiptroopers-game.com), FPS ispirato alla divertente pellicola di Paul Verhoeven, annunciato tempo addietro e previsto inizialmente per la fine del 2004, è stato posticipato per la seconda volta in pochi mesi: scopriamo quindi con sommo disappunto che la versione PC arriverà non prima dell'autunno 2005, e quella Xbox verso la fine del prossimo anno. Speriamo non faccia la fine di Duke Nukem Forever...

Chiudiamo infine con Championship Manager 5 (Scudetto per noi italiani), che stando ad un recente comunicato stampa di Eidos non vedrà la luce fino al prossimo natale. Anzi, non viene esclusa la possibilità di ulteriori slittamenti all'inizio del 2005. Il ritardo riguarda solo la versione PC, mentre quelle Xbox e PS2 continuano ad essere previste per la primavera.

Andrea Girardello e Claudio Todeschini

non ha potuto esimersi dall'apprezzarne la qualità delle immagini, decisamente più elevata rispetto ai classici LCD o plasma anche di ultima generazione come lo strepitoso PDP435HDE della Panasonic.

Kikko

● La British Library si dà alla bit-conservation

Una delle maggiori biblioteche al mondo, la British Library con sede in quel di Londra, ha annunciato di aver dato il via a un progetto d'archivio informatico che profuma della prima vera e propria biblioteca di bit mai concepita al mondo. In pratica lo scopo lodevole della British Library è quello di evitare che il mondo digitale perda per strada la propria memoria storica, ben più sfuggente e volatile di quella cartacea, decisamente più conservabile e meno soggetta all'usura del tempo.

Già da tempo alcune istituzioni legate al mondo dell'informatica (penso, per esempio, all'Internet Archive, visitabile all'URL www.archive.org) stanno cercando di recuperare i bit persi per strada, ma quella londinese è la prima iniziativa corposa presa al di fuori dell'ambito tipicamente internettiano. Il responsabile del progetto, tal Jeremy John, ha le idee molto chiare: "Ciò che stiamo cercando di radunare in un sol luogo sono le tracce digitali delle persone che lasciano un segno nel mondo, non necessariamente di quelle più conosciute. Abbiamo bisogno di rispettare gli ancestrali floppy disk, così come facciamo con manoscritti storici su fragile carta". Il primo passo è stato quello di tentare il coinvolgimento dei cittadini britannici spingendoli a eseguire donazioni di materiale hardware e software, peraltro facendo partecipe del progetto tutto quel sottobosco d'appassionati di retrocomputing che finora navigavano a tentoni sul web alla ricerca d'altri interessati. Jeremy John, nel diffondere le novità ai giornalisti britannici durante l'ultima presentazione, ha dichiarato che la Library si spingerà presto (oltre all'archivio di qualsiasi documento elettronico, comprese le e-mail) persino alla conservazione dei testi delle chat e dell'instant messaging, che verranno messi a disposizione da "persone che contano". Discussioni avvenute online e che potrebbero essere considerate inestimabili in un prossimo futuro al fin di ricostruire gli eventi marcanti l'epoca che stiamo vivendo. Ah, se solo trovassi quella dannata mail nella quale chiedevo al Silvestri di diventare redattore...

Kikko

● In commercio il primo DVD che si autodistrugge

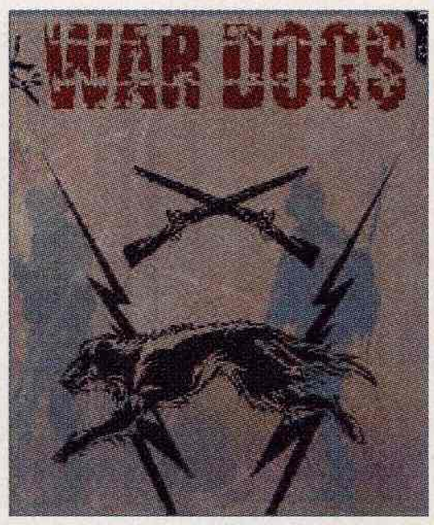
Ne avevamo già parlato qualche tempo fa, in una delle vecchie voci di corridoio. Quella che sembrava un'idea campata un po' in aria, sta invece diventando realtà proprio in questi giorni. Mentre state

VOCI DI CORRIDOIO

Piccoli camionisti crescono

La software house russa Nikita Interactive (www.nikita.ru) sta lavorando a un nuovo gestionale dal titolo provvisorio di Truckers Tycoon, nel quale il giocatore si ritroverà a vestire i panni di un giovane imprenditore alle prese con la sua nuova attività nel ramo dei trasporti. Tra i compiti che dovrà svolgere c'è la gestione del personale, controllare che i beni vengano effettivamente portati a destinazione senza incidenti, cercare nuove opportunità di sviluppo per la società, pianificare strategie di business, migliorare il parco veicoli e risolvere i mille problemi di ogni giorno. Insomma, il classico tycoon game!
Gli sviluppatori promettono grande attenzione ai dettagli, che spesso sono quelli che fanno la differenza, specialmente in questo genere di giochi: sarà possibile, ad esempio, avere un ruolo attivo nella definizione della campagna pubblicitaria della compagnia, con un'influenza diretta sui risultati conseguiti - numero di nuovi clienti ottenuti, guadagno o perdita di immagine, ecc. Non è stata ancora annunciata una data di uscita.

Scodinzolano i cani da guerra



La Quicksilver Software, software house che in passato ha sviluppato titoli come Master of Orion III e Star Trek: Starfleet Command, è attualmente impegnata con War Dogs, di cui non ci è dato sapere molto tranne che si tratta - come il titolo dice bene - di uno shooter bellico nel quale il giocatore potrà controllare fino a trenta soldati contemporaneamente; il gameplay si concentrerà dunque non più sul singolo marmittone, ma sull'intero plotone di cui fa parte.
Da quel poco che si può evincere dalle scarne informazioni disponibili in questo momento, il gioco rientra nello stesso progetto di Full Spectrum Command, sarà sviluppato sia per PC che per console e promette "più azione di quanta se ne sia mai vista in uno shooter". Non mancheranno, accanto alle campagne per il giocatore singolo, anche le classiche modalità multiplayer. Se volete saperne di più, fate una scappata all'indirizzo www.quicksilver.com.

Strategia di classe con Dominions III

La Shrapnel Games (www.shrapnelgames.com) ha annunciato in pompa magna lo sviluppo di Dominions III, cosa che presumibilmente farà la gioia degli strateghi più puri. Per quanto mi riguarda, non ho mai sentito parlare di questa serie, per cui non posso far altro che riportare quanto citato dal comunicato stampa, al quale va riconosciuto un incipit piuttosto divertente: "I più accaniti strateghi di tutto dovrebbero cominciare a mettere da parte ingenti scorte di caffeina, zucchero, cibo e bevande, perché il 2005 sarà l'Anno dell'Insonnia. È con grande piacere che Shrapnel Games e Illwinter Game Design annunciano l'inizio dei lavori di Dominions III, seguito diretto di D2: The Ascension Wars".
Il gioco manterrà intatta la formula dei suoi predecessori, con un gameplay strategico molto avvincente e tuttavia migliorato sotto numerosi punti di vista, a partire dall'interfaccia utente, completamente riprogettata: molte delle modifiche arrivano direttamente dalla community di Dominions, altre dalla mente "geniale" dei programmatori della Illwinter. Oltre alla possibilità di giocare con diverse nuove nazioni, D3 avrà un generatore casuale di mappe, per una longevità virtualmente infinita. Come il suo predecessore, anche Dominions III sarà disponibile per diverse piattaforme: oltre alla versione PC sono in cantiere infatti quelle per Macintosh e Linux.

Corse a 12 Volt

Quanti di voi hanno mai giocato (o magari giocano tutt'ora, beati loro...) con le piste delle macchinine? Personalmente è rimasto un sogno mai realizzato, a parte qualche sporadico pomeriggio in casa di parenti o amici nel periodo di Natale... La Sproing Interactive Media (www.sproing.com) deve aver pensato ai trentenni frustrati come il sottoscritto quando ha deciso di sviluppare 12 Volt, un gioco di corse con le piste delle macchinine previsto per PC e console.
Le gare si svolgeranno su tracciati del tutto simili a quelli che è possibile assemblare per conto proprio, montati dentro o fuori la tipica casetta americana; la differenza rispetto alle competizioni reali è che le microvetture potranno muoversi liberamente nel circuito, e non saranno quindi "costrette" all'interno dei binari di metallo. Il che da una parte rende senz'altro più facile giocare, dall'altro potrebbe rovinare un po' l'atmosfera... Non era certo poca l'abilità richiesta nel controllare le macchine per non farle uscire dalle guide! Grazie a un motore fisico estremamente realistico sarà possibile attivare giocattoli ed altri aggeggi che potranno essere utilizzati per rallentare la corsa degli avversari. Al momento non esiste ancora una data prevista per la sua uscita, attendiamo quanto prima nuove informazioni e - magari - un bel demo giocabile.

leggendo queste righe, difatti, negli Stati Uniti dovrebbe essere già stato messo in commercio il primo DVD che, una volta aperto, dovrebbe essere in grado di autodistruggersi entro 24 ore. Il film in questione si chiama Noel, e sarà distribuito contemporaneamente in visione nelle sale cinematografiche americane e, per l'appunto, in formato DVD per l'home video.
L'esperimento, il primo nel suo genere, sarà eseguito da un piccolo distributore cinematografico di Atlanta (il Convex Group per la cronaca), con l'intento di espandere la visibilità di un film che rimarrà in programmazione per poco tempo e solo in una decina di città americane. Interpellato sull'argomento, uno dei dirigenti del Convex Group ha commentato: "Una volta spacchettata la pellicola protettiva, il DVD potrà essere guardato un numero illimitato di volte entro le 48 ore segnate in copertina". Questo rappresenta una funzionale alternativa agli usuali modelli di noleggio. I benefici maggiori apportati al cliente, in virtù anche del costo relativamente basso dell'acquisto (si parla di 4,99 dollari) si palesano in nessuna necessità di riportare indietro il film, nessun sopraprezzo per i giorni di ritardo e una perfetta riproduzione su qualsiasi lettore DVD standard". Sebbene l'interesse per questa tecnologia sia ancora abbozzato, alcuni grandi produttori (chi ha detto Disney?) stanno effettuando test pilota per distribuire in futuro i propri prodotti. Resta da capire se, per le grosse produzioni hollywoodiane, la distribuzione di DVD a tempo si affiancherà all'uscita nelle sale cinematografiche (cosa della quale dubito forte, se non altro per non dare al piratozzo da strapazzo la possibilità di mettere in rete versioni rippate in DivX), oppure andrà lentamente a sostituire il noleggio, con l'indubbio vantaggio di fornire all'acquirente un supporto senza graffi e problemi di lettura.
Kikko

● Il Comune di Roma apre all'Open Source

Seguendo l'esempio di altre amministrazioni locali e non (si pensi al Brasile o al Comune di Monaco di Baviera in Germania), anche l'Assessorato alla Comunicazione e alla Semplificazione del Comune di Roma ha deciso di muovere piccoli ma significativi passi verso l'adozione dell'open source come soluzione informatica per la gestione della Pubblica Amministrazione. Per voce dello stesso assessore Mariella Gramaglia, l'iniziazione dei sistemi informatici comunali a Linux avverrà con la dovuta calma e cautela, procedendo in primis alla formazione professionale degli addetti, e in seguito alla migrazione di alcune strutture di comunicazione come la gestione dei server di posta elettronica. In un recente incontro con la stampa l'Assessore ha tenuto a spiegare che "la scelta del Comune di Roma di abbracciare Linux e i

THQ si accaparra Juiced

Le disavventure di Juiced, che stanno lasciando con il fiato sospeso molti giocatori desiderosi di mettere le mani su questo ottimo gioco di corse della Juice Games, paiono finalmente destinate a un lieto fine. Dopo il fallimento e relativa cessazione delle attività di Acclaim, pare che a occuparsi della sua distribuzione sarà la THQ, che ha acquistato i diritti del gioco e la proprietà intellettuale del marchio (aprendo la strada a un possibile seguito, se le vendite lo giustificheranno). La cosa strana è che Juiced - stando alla press release giunta in redazione - dovrebbe vedere la luce per PC, Xbox e PS2 non prima della prossima estate. Dico strana perché io stesso ho potuto recensire (due numeri fa) una versione completa, perfettamente funzionante e localizzata in italiano da cima a fondo. Mah...

Universal Combat: Hostile Intent

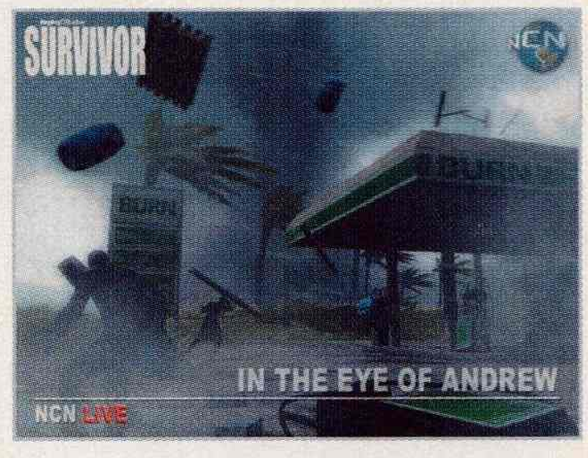
La 3000AD (www.3000ad.com) ha annunciato Universal Combat: Hostile Intent (titolo provvisorio), nuovo episodio della serie UC basato sul motore grafico dei precedenti, cui si vanno ad aggiungere un bel po' di miglioramenti in termini di grafica e di gameplay. HI è focalizzato esclusivamente sul combattimento e sull'azione pura e semplice; gli sviluppatori, in buona sostanza, hanno semplificato qua e là: via la modalità carriera di Comandante e tutto quello che le ruotava attorno, via la microgestione delle navi, della truppa, risorse, commercio, ecc. Anche l'universo di gioco sarà opportunamente ridimensionato, e limitato a "soli" cinque sistemi solari con dodici pianeti, ventiquattro zone di missione, dieci basi planetarie e una cinquantina di installazioni militari, oltre ad una dozzina di basi stellari. Ci sarà una sola razza giocabile e due caste, rispetto alle tredici razze e ventiquattro caste dell'originale UC; in compenso, ci saranno otto carriere da poter percorrere, tra cui Marine d'assalto, Ingegnere, Pilota, ecc., ciascuna con le sue skill e peculiarità. Faranno la loro comparsa sei nuove armi che si vanno ad aggiungere alle ventidue già presenti in UC, e sessantadue veicoli guidabili. Hostile Intent conterrà due campagne single player, composte ciascuna da dieci scenari, più uno multiplayer basato su un mondo persistente, con le consuete modalità di gioco tipiche degli shooter in soggettiva.

UbiSoft fa paura con Cold Fear

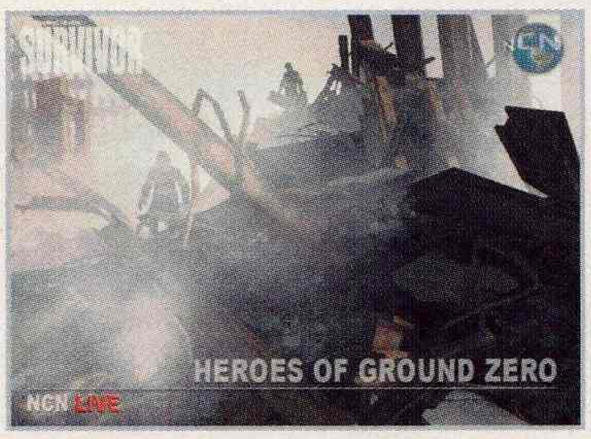
Visto che il genere tira tanto, perché non provarci? Il publisher francese ha deciso di giocarsi le sue carte annunciando Cold Fear, survival horror sviluppato dalla Darkworks (Alone in the Dark 4), previsto per il prossimo marzo nei formati PlayStation2, Xbox e PC. Le intenzioni di UbiSoft sono di rinnovare il genere abbinando al meglio i classici elementi dei giochi d'azione e di avventura, offrendo un "mix perfetto" di tensione e un gameplay estremamente intuitivo. Il giocatore vestirà i panni di Tom Hansen, un marinaio americano della Guardia Costiera inviato in soccorso di una baleniera russa, rimasta in balia di una violenta tempesta nel mare di Bering. Ben presto Tom comprenderà che non esiste alcun posto sicuro sulla nave... Sulla baleniera alla deriva, e in seguito su una misteriosa piattaforma petrolifera, il nostro eroe dovrà imparare a sfruttare a suo vantaggio l'ambiente che lo circonda e sconfiggere avversari umani e altri che d'umano ormai hanno ben poco...

Maggiori informazioni all'indirizzo ufficiale www.coldfeargame.com.

In arrivo un nuovo "reality" game



Lo sviluppatore tedesco Replay Studios ha annunciato un nuovo titolo in terza persona intitolato Survivor, sviluppato per tutte le piattaforme videoludiche, console e PC, ma fortunatamente NON si tratta della conversione del popolare reality show televisivo.
Con un gameplay libero in stile Grand Theft Auto, il giocatore si troverà catapultato in mezzo ai più catastrofici eventi dell'ultimo secolo, e dovrà impegnarsi per sopravvivere in mezzo alle difficoltà del caso. Se l'obiettivo principale di ogni scenario - come ampiamente specificato dal titolo del gioco - è rimanere in vita, ogni missione comprenderà una nutrita serie di quest e sottoquest da affrontare. Gli scenari attualmente in lavorazione sono sei: l'uragano Andrew del 1999, l'affondamento del Titanic del 1912, l'attentato alle Torri Gemelle dell'11 settembre 2001, l'incendio nel centro commerciale in Paraguay nel 2004, il terremoto a Città del Messico nel 1985 e l'attacco a Hiroshima del 1945 (ah però, che allegria... ndTMB)(ne parla anche il nostro Xam, nella posta. Leggere per credere... ndToSo). Vedremo cosa ne verrà fuori. Non è stata ancora annunciata una data di uscita, dal momento che la Replay sta ancora cercando un publisher. Sito ufficiale: www.replaystudios.de/survivor.



sistemi aperti rappresenta una scelta politica. Tengo comunque a specificare che non si tratta di una crociata ideologica contro Microsoft, che anzi per noi è importante in molti progetti. Abbiamo però voglia di sperimentare strade più libere e aperte". Il primo passo verso l'adozione dell'open source sarà l'immediata apertura di un portale dedicato alle soluzioni aperte per la Pubblica Amministrazione, accessibile tanto agli addetti ai lavori quanto a chiunque si senta pronto a contribuire con qualche riga di codice, come nel miglior spirito dello stesso open source. Che la strada tracciata sia una scommessa azzardata o l'apripista a una nuova concezione di vedere la Pubblica Amministrazione lo scopriremo solo tra qualche tempo. Nel frattempo parecchie altre amministrazioni locali (Vienna, ad esempio) e statali stanno pensando di muoversi in questa direzione. **Kikko**

● No ai cellulari anche nel Regno Unito

Ricorderete forse una recente voce di corridoio che mi ha molto divertito, riguardante due imbecilli che si sono fatti multare (e malmenare!) da un paio di solerti poliziotti poiché beccati a berciare col cellulare durante una proiezione cinematografica. Di recente anche in Francia è passata una legge che consente l'installazione dei cosiddetti "phone jammers", ovverosia apparecchiature elettroniche che bloccano, di fatto, in determinati ambienti (ospedali, teatri, ristoranti, ecc...) le frequenze occupate dai cellulari, consentendo esclusivamente le chiamate verso i soli numeri d'emergenza. Un recente sondaggio effettuato dalla famosa e-zine Silicon.com ha diradato ogni possibile nebbia su come la pensino anche i cittadini anglosassoni su questo recente problema: ben l'87,7 per cento degli inglesi si sono dimostrati coscienti al problema dei cellulari che squillano in qualsiasi momento e in ogni luogo, vedendo con favore una normativa governativa che ne blocchi l'utilizzo in determinati ambienti. Considerato il vorace attaccamento al cellulare di noi italiani, credo che difficilmente lo stesso sondaggio possa da noi ottenere lo stesso risultato, anche se effettivamente spesso capita di essere infastiditi dal suono di qualche cellulare durante una funzione religiosa, piuttosto che avere la luce di un display da 5 pollici sparata negli occhi nel buio di una sala cinematografica. Voi sareste in grado, in determinate situazioni, di rinunciare al vostro cellulare per rispettare il diritto alla quiete altrui? Potrebbe essere un bel sondaggio da lanciare nel forum di TGM Online!
Kikko

● I cellulari sono causa di tumore all'orecchio?

Sempre restando in tema di telefonia mobile, hanno provocato abbastanza scalpore le dichiarazioni del team di ricercatori svedesi legati al

VOCI DI CORRIDOIO

Musica per Vampiri

Il nuovo, atteso RPG firmato Activision avrà una colonna sonora di tutto rispetto, come ultimamente si impone ai titoli cosiddetti "tripla A" quale certamente è Vampire: Bloodlines. Ecco quindi l'elenco delle principali canzoni che ne comporranno la soundtrack, tra cui figura un brano inedito dei Ministry, composto appositamente per il gioco:

* Aerial – Pound
* Chiasm – Isolated
* Daniel Ash – Come Alive
* Darling Violetta – Smaller God
* Die My Darling – Needles Eye
* Genitortures – Lecher Bitch
* Lacuna Coil – Swamped
* Ministry – Bloodlines
* Tiamat – Cain

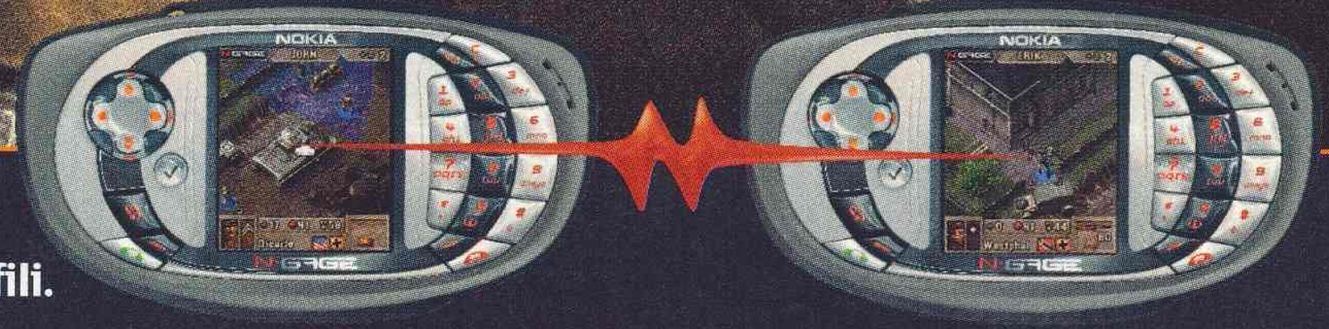
SCi Games gioca con l'ultimo immortale

Dopo aver rilasciato un bel po' di giochi tratti da importanti licenze cinematografiche (La Grande Fuga, The Italian Job, giusto per citarne due a caso), il publisher inglese SCi Games si è accaparrato i diritti di un altro importante brand cinematografico, Highlander, le cui gesta sono state narrate per la prima volta nella pellicola del 1986 con Christopher Lambert e Sean Connery, seguita da tre ulteriori film (e un quinto sarebbe attualmente in lavorazione), una serie TV di medio successo, giochi di carte, merchandise a go-go e tutto il resto.
Non sono stati definiti ulteriori dettagli sui progetti che riguardano la saga degli immortali. Tutto quello che sappiamo è che i primi frutti di questa collaborazione dovrebbero vedere la luce entro il 2006: "ci stiamo avvicinando ai festeggiamenti per il ventesimo anniversario del film, e speriamo proprio che il gioco possa farne parte appieno", hanno commentato i produttori Davis e Panzer. Wow. Come trattenere l'entusiasmo?

SOLO SU N-GAGE

Stai combattendo la Seconda Guerra Mondiale.
Cadi vittima di un'imboscata. Cosa fai:

A. Mantieni la posizione?
B. Ti tiri indietro?
C. Inviti gli amici al bar?



Recluta i tuoi amici per Pathway to Glory.
Il gioco di guerra online in modalità multiplayer senza fili.

Con Pathway to Glory unisci le forze con i tuoi amici per sfidare i tuoi avversari in giro per il mondo. Sei al comando di un gruppo internazionale di soldati ben addestrati della Seconda Guerra Mondiale, contro di te i nemici di N-Gage Arena. Pathway to Glory. Il gioco di guerra multiplayer on line senza fili per le nuove console tascabili N-Gage QD e N-Gage.

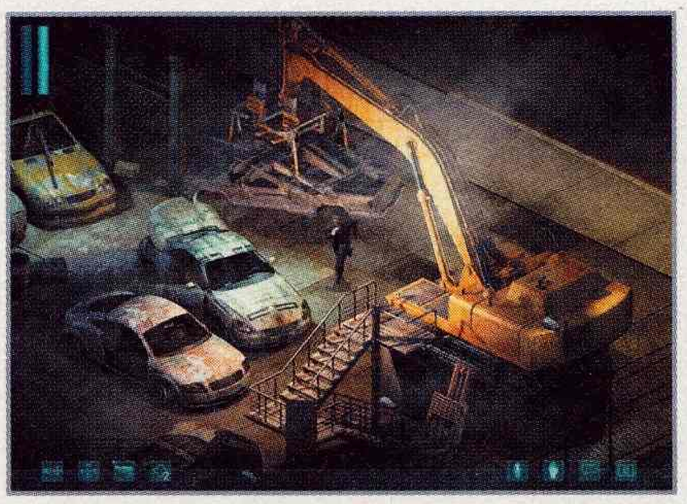
pathwaytoglory.com

N-GAGE NOKIA anyone anywhere

Pubblicato da
NOKIA N-GAGE ARENA

Nokia, N-Gage e Pathway to Glory sono marchi registrati o di proprietà di Nokia Corporation. Copyright © 2004 Nokia. Tutti i diritti riservati.

Continua lo sviluppo di Restricted Area

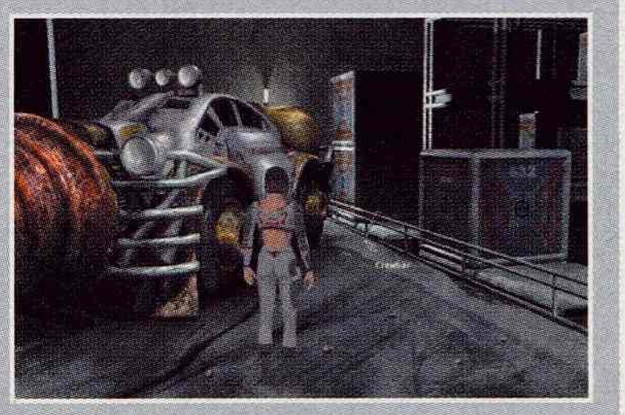


Ricordate Restricted Area? Si tratta di un RPG d'azione sviluppato dalla Master Creating, uno studio indipendente fondato nel 1999 e situato nel centro di Amburgo. I fan del genere saranno contenti di sapere che il titolo non è defunto come forse poteva sembrare. Parlando di RPG d'azione, è obbligatorio pensare al vecchio Diablo, o al più recente Sacred: un'orgia di clic del mouse e di nemici sterminati, condita da sporadici passaggi di livello e quest generate in modo più o meno casuale. RA intende sviluppare entrambi gli aspetti: per quanto riguarda l'azione, promette di coinvolgere il giocatore con una gamma di tattiche e di tecniche di combattimento che vanno oltre la singola azione "premi il tasto del mouse". D'altra parte, anche il mondo dovrebbe essere molto più vivo e reattivo del classico serbatoio di missioni pseudocasuali: la storia, lo sviluppo del personaggio, l'interazione con i PNG e tutte queste cose dovrebbero andare oltre lo scarno dialogo "parli tu, poi parlo io" e permettere un coinvolgimento maggiore. I personaggi possibili saranno quattro, ognuno con una storia diversa; i dialoghi presenteranno scelte multiple e avranno un effettivo impatto sullo svolgimento delle nostre avventure. Per finire, una menzione speciale alla musica: pensate che è stata rifatta da zero per tre volte da compositori diversi, finché i programmatori non sono stati contenti!

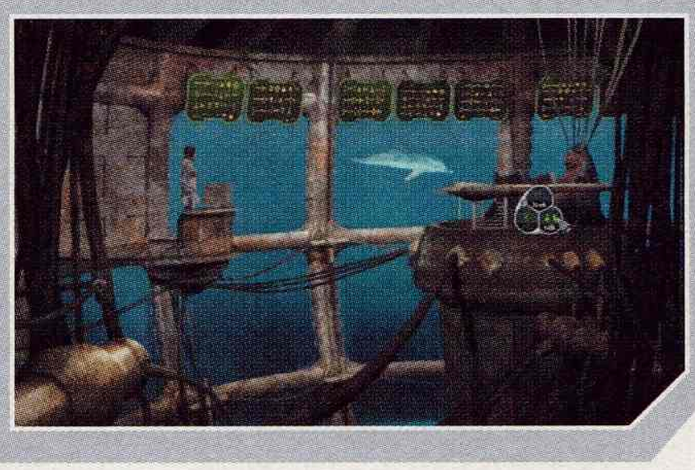
Speriamo di esserlo anche noi...

Stefano Gaburri

Legacy: Dark Shadows



GMX Media annuncia Legacy: Dark Shadows, un'avventura "punta e clicca" di vecchia scuola con un'ambientazione di fantascienza dark e una storia che abbraccia la bellezza di 200 anni. Sviluppata in seno alla Razbor, l'avventura presenta un mondo tetro e pessimistico, "quasi terrificante se consideriamo la possibilità che un giorno sia il nostro futuro". Gli esseri umani sono semplici pedine nel gioco di pochi, i diritti umani e la libertà un ricordo del passato. Tutto comincia nel 1930, quando gli scienziati giapponesi scoprono una sostanza che, iniettata nel corpo umano, rigenera le cellule bloccando il processo di invecchiamento. Ma i primi volontari hanno dimostrato che il processo non era privo di conseguenze... ma altolà, non voglio dirvi di più, sappiate che gli effetti di queste ricerche si faranno sentire duecent'anni dopo! Il gioco conterrà più di 230 schermate in 12 locazioni disparatissime: dalla terra passata a quella futura, a Marte, fino a un asteroide nell'orbita di Giove. In esse interagiranno oltre 25 personaggi tridimensionali, mentre i fondali saranno in 2D (wheee, come il primo Alone in the Dark!). A questo si aggiungono luci in tempo reale, ombre mobili, effetti meteorologici, fumo e altri effetti pazzi. Sito ufficiale: www.gmxmedia.net/legacy.



Stefano Gaburri

Karolinska Institutet di Stoccolma (che gestisce – pensate! – il 40% di tutta la ricerca medica svedese) secondo il quale l'utilizzo prolungato del telefonino aumenta sensibilmente i rischi di tumore all'orecchio. Per diversi anni la domanda "il cellulare fa male o no?" non ha mai avuto riscontri scientifici, né in un senso né nell'altro, ma lo studio condotto dagli svedesi su 150 persone a cui è stato diagnosticato questo tipo di tumore non lascia dubbi: quasi la totalità dei pazienti fa uso intensivo del cellulare da più di dieci anni! La patologia tumorale in questione è nota come "neuroma acustico", cioè un cancro che colpisce il nervo uditivo crescendo molto lentamente e quindi difficilmente diagnosticabile in breve tempo. La ricerca ha concluso anche che il rischio di essere colpiti dal tumore aumenta di ben quattro volte se si è soliti utilizzare il cellulare portandolo direttamente all'orecchio, piuttosto che utilizzando i sempre più diffusi auricolari. Giusto per buttare un po' d'acqua (e non benzina!) sul fuoco, va detto che la ricerca intrapresa dagli svedesi ha preso in considerazione solo l'utilizzo dei telefonini TACS. Gli stessi ricercatori hanno tenuto a precisare che i risultati raggiunti tenendo conto dei cellulari GSM e satellitari non hanno portato a riscontri significativi, anche a causa del fatto che, come detto, il neuroma acustico causato dalle onde magnetiche dei dispositivi portatili si manifesta dopo parecchio tempo. Come dire "ci ribecchiamo tra dieci anni"!

● Il Digital delivery parla italiano

Add Games Italia ha annunciato oggi di avere firmato un accordo in esclusiva con TryMedia Systems, sviluppatore di ActiveMARK™, una tecnologia che fornisce la base per una vasta gamma di soluzioni dedicate all'ottimizzazione della vendita di giochi e programmi via Internet per sviluppatori e publisher di altissimo livello. Si tratta, in altre parole, del più ambizioso progetto legato al Digital Delivery (tecnologia che consente di distribuire VG online: nel Backstage di questo mese trovate ogni possibile informazione in merito) italiano. Con un catalogo di oltre 500 titoli, AddGames sarà in grado di presentare sin da subito un'offerta articolata che comprenderà, tra gli altri, titoli targati Atari e UbiSoft. Il portfolio di titoli sarà, secondo le dichiarazioni di Aldo Franzioni, Direttore Generale di AddGames Italia, ulteriormente ampliato in seguito agli accordi che AddGames sta negoziando con i principali publisher.

● ERRATA CORRIGE

Un veloce box per correggere quanto apparso sullo scorso numero di TGM. Il piacevole gioco Evil Genius, prodotto da Vivendi, non è localizzato nel nostro idioma, contrariamente a quanto indicato sulla rivista. Ci scusiamo per l'inconveniente.

VOCI DI CORRIDOIO

Ancora Ford Racing

Sebbene non sia uno di quei titoli che hanno fatto la storia dell'intrattenimento videoludico, Ford Racing è una serie piuttosto apprezzata nel mondo, e presto si arricchirà di un terzo capitolo. Ford Racing 3 conterrà, come già avvenuto in passato, numerose macchine (cinquantacinque, per l'esattezza) prodotte dalla Ford, dalla leggendaria Modello T agli ultimi prototipi, che gareggeranno tra loro in una cornucopia di circuiti, campionati e modalità di gioco. In totale ci saranno ventisei tracciati - con varie ambientazioni: stradali, sterrati, neve, ovali, ecc. - e quattordici campionati. Non mancherà una modalità multiplayer che permetterà sfide fino ad un massimo di sei giocatori via rete locale nella versione PC, tramite Xbox Live! per i possessori della console Microsoft, e un semplice split-screen per chi giocherà su PS2. Sito ufficiale www.fordracing3.com, uscita prevista per quest'inverno.

Ritornano i creatori di Sam & Max!

Lo ammetto, ancora non mi sono ripreso dalla notizia della cancellazione di Sam & Max: Freelance Police, una delle decisioni meno popolari di LucasArts (unitamente alla nuclearizzazione di Full Throttle 2). In compenso, gioisco nell'apprendere che le persone coinvolte nel progetto hanno deciso di mollare la Lucas e di dar vita a un proprio studio di produzione, la Telltale Games (www.telltalegames.com), il cui scopo primario è ridare nuova linfa al genere delle avventure grafiche. Uno dei motivi che hanno spinto Dan Connors, Kevin Bruner, Troy Molander e altri a compiere questo azzardato passo è stato proprio la cancellazione del gioco, nel quale evidentemente credevano parecchio.

So cosa vi state chiedendo tutti, ed è la stessa domanda che mi sono posto io nell'apprendere la notizia: arriverà dunque Sam & Max 2? Continueranno il lavoro interrotto mesi fa? Al momento non c'è nulla di concreto: il comunicato stampa cita il gioco per ben tre volte, e avverte che sono in corso trattative per una licenza "molto amata" dal pubblico. Il che ci mette nella sempre poco piacevole ma inevitabile condizione di dover aspettare ulteriori notizie.

Portati dietro i tuoi nemici con i giochi multiplayer senza fili.

Esclusive di gioco per N-Gage™:
• modalità multiplayer Bluetooth
• caratteristiche N-Gage™ Arena

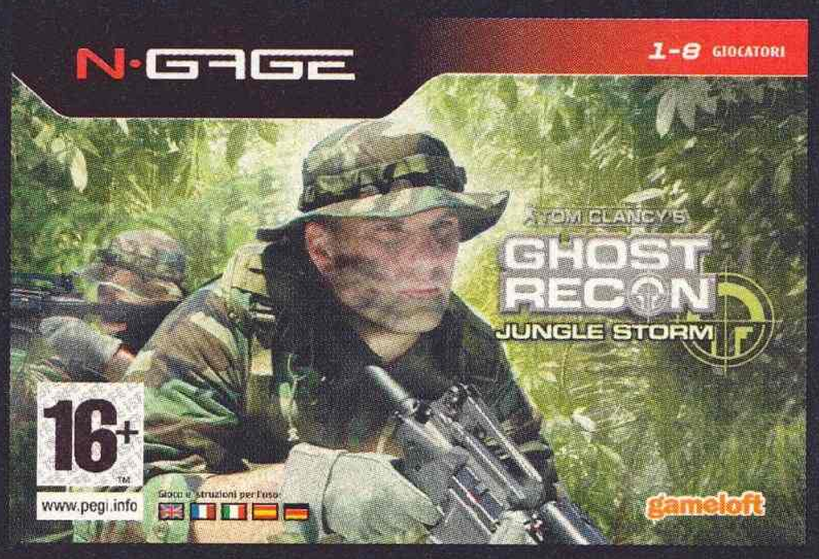
N-GAGE ARENA

Caratteristiche esclusive N-Gage™ Arena:
• classifiche • circuiti da scaricare

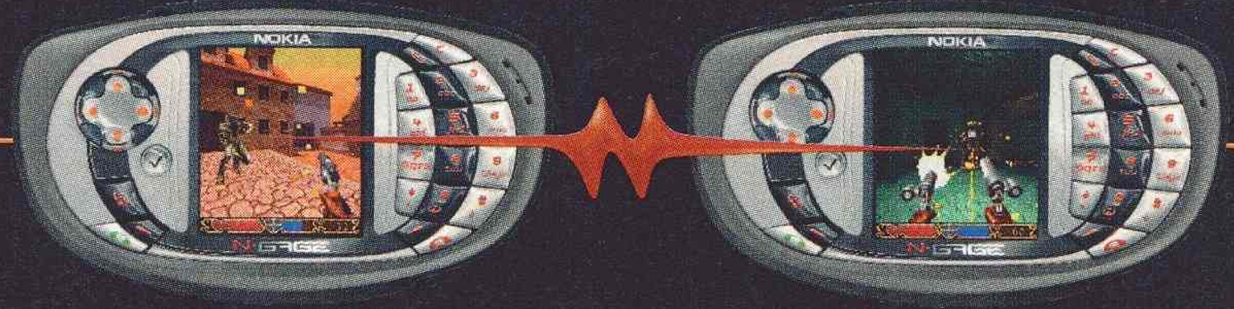
N-GAGE ARENA

Caratteristiche esclusive N-Gage™ Arena:
• modalità di gioco con "auto fantasma"
• personaggi segreti

N-GAGE ARENA



Caratteristiche esclusive per N-Gage™:
• 4 livelli con grafica in 3D
• i migliori punteggi da inviare tramite N-Gage™ Arena



La nuova console di gioco N-Gage™ QD

Multiplayer senza fili via GPRS e Bluetooth
Giochi in esclusiva per N-Gage e i più famosi titoli disponibili
Dimensioni tascabili
Cambio giochi facile e veloce
Telefono cellulare

n-gage.com/qd

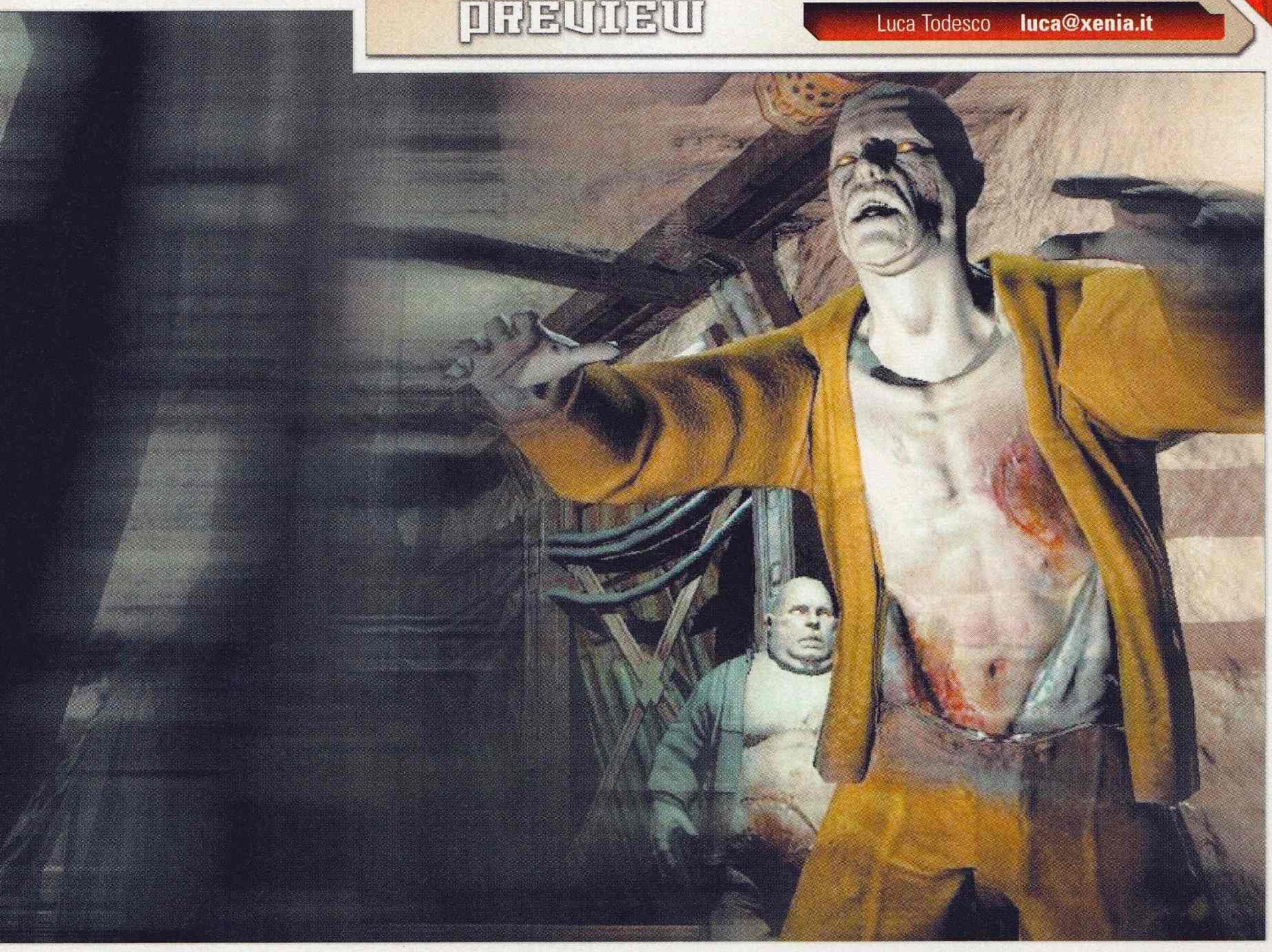
N-GAGE
NOKIA
anyone anywhere

Copyright © 2004 Nokia. Tutti i diritti riservati. Nokia, N-Gage, N-Gage QD e Ashen sono marchi registrati o di proprietà di Nokia Corporation. GHOST RECON di TOM CLANCY: JUNGLE STORM © 2004 di Gameloft. Tutti i diritti riservati. Gameloft e il rispettivo logo sono marchi registrati di Gameloft negli USA e/o negli altri paesi. Utilizzo dietro licenza Ubisoft Entertainment. Ghost Recon, Jungle Storm, Soldier Icon, Ubisoft e il rispettivo logo sono marchi registrati di Ubisoft Entertainment negli USA e/o negli altri paesi. Il gioco interattivo "Crash Nitro Kart" © 2003 di Universal Interactive Inc. Crash Bandicoot e tutti i personaggi collegati sono ® e © di Universal Interactive Inc. Tutti i diritti riservati. I giochi e i rispettivi loghi sono marchi registrati di Vivendi Universal Games Inc. © 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS e il rispettivo logo sono marchi registrati o di proprietà di Electronic Arts Inc negli USA e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Spider-Man e tutti i personaggi collegati TM & © 2004 di Marvel Characters Inc. Spider-Man 2, il film, © 2004 Columbia Pictures Industries Inc. Pubblicato da Activision Publishing Inc. Game Code © 2004 Activision Inc. Activision è un marchio registrato di Activision Inc. Tutti i diritti riservati. Alcune caratteristiche e servizi dipendono dalla rete.

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

PREVIEW

Luca Todesco **luca@xenia.it**



SVILUPPATORE
Nerve Software

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
Primavera 2005

SITO
www.idsoftware.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Segui in tempo reale le ultime news riguardo Resurrection of Evil. Dove? Nell'area News di TGM Online!

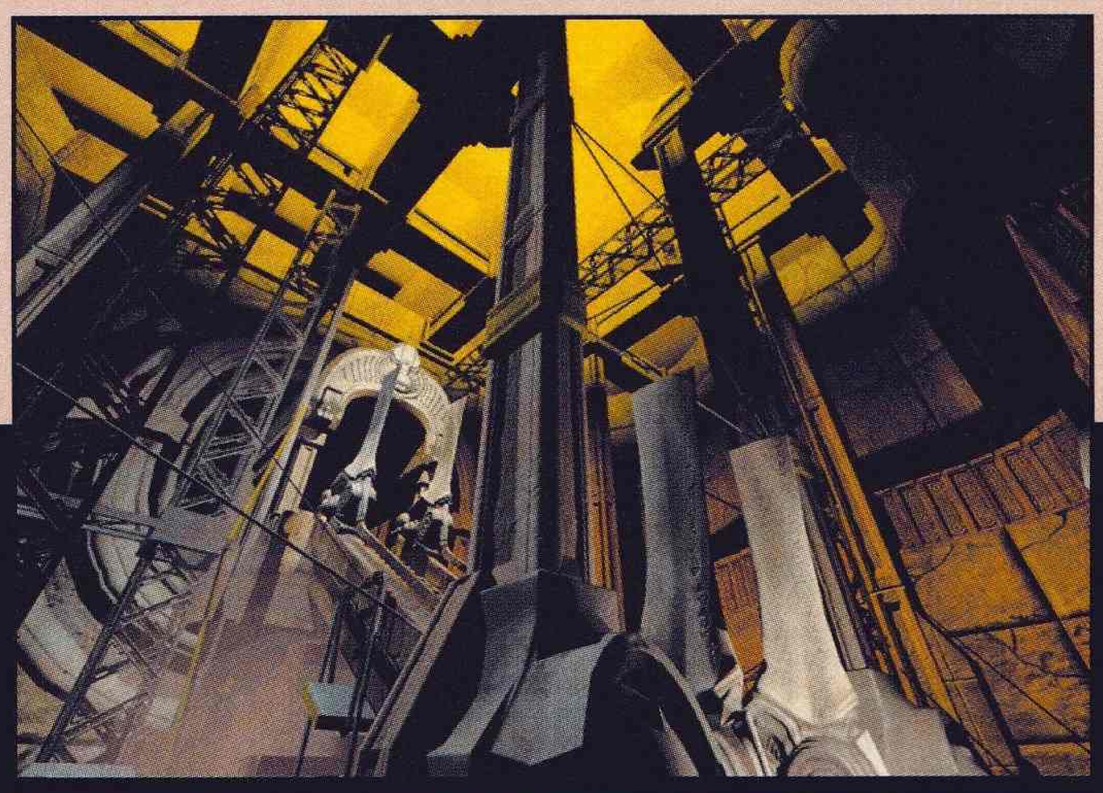
Puntuale come Adriano nelle partite dell'Inter, è stata annunciata la prima espansione del papà di tutti gli FPS. Preparatevi a fronteggiare una nuova orda di demoni sul vostro PC: Resurrection of Evil sta arrivando...

PREVIEW

Ci sono pochi titoli in grado di sollevare un polverone di indiscrezioni, anteprime delle anteprime, specifiche tecniche da colite al portafogli e sano entusiasmo come DooM. Stiamo parlando di un brand che a ogni uscita sembra ritagliarsi una fetta sempre più consistente dell'Olimpo dei videogiochi. È successo con il rivoluzionario primo episodio, mentre con DooM II è arrivata la consacrazione. Dopo mesi di attesa (qualcuno ha detto anni?) e di polemiche, anche DooM 3 è arrivato a spazzare via a colpi di stupore ogni perplessità. Diciamo quasi ogni perplessità: credo che sia il tipico esempio di gioco che si ama o si detesta. Mi spiego meglio: esiste una parte dei giocatori (una minoranza, d'accordo) tra i quali mi anno-

LA STORIA CHE RACCONTIAMO IN QUESTA LUNGA ANTICIPAZIONE È QUELLA DELLA PRIMA ESPANSIONE DEL TITOLO TARGATO ID SOFTWARE

▲ Mi chiedo come mai un reattore dovrebbe avere una struttura così demoniaca, ma evidentemente si tratta di licenza poetica.



▲ Il design delle architetture è sempre sufficientemente inquietante e, in questo caso, vagamente post-industriale.

RESURRECTION OF EVIL SI PRESENTA COME UNA SORTA DI TRIBUTO AL PASSATO, INSERITO NELL'IMPRESSIONANTE CORNICE TECNICA DI DOOM 3

vero che, frustrati dall'impossibilità di godere del titolo id date le risibili capacità hardware dei propri PC, manifestano chiari segni di insofferenza all'udire il nome "DooM 3". Ipocritamente, potrei aggiungere che personalmente non amo la tensione creata a colpi di zone buie e mostri che fanno "Bu!" da dietro gli angoli. Ma questa è un'altra storia...

LA REALTÀ DEI FATTI

La storia che invece raccontiamo in questa lunga anticipazione è quella della prima (di una serie?) espansione del titolo id, che risponde al nome di DooM 3: Resurrection of Evil. Si tratta di un add-on a tutti gli effetti, che pertanto richiederà per funzionare una copia del gioco originale precedentemente installata sul vostro disco fisso. Le vicende narrate si innestano sulla trama di DooM 3, come avremo modo di approfondire in seguito; l'universo del gioco è però caratterizzato da stretti legami con l'intera saga. Non è solo il Male del titolo a essere resuscitato in questa espansione: lo scenario delle vostre carneficine sarà infatti il Sito 1, ossia la prima installazione UAC su Marte. Ma non finisce qui... dai meandri dei primi episodi emerge anche un'altra finezza: la doppietta, cui i giocatori di DooM II erano tanto affezionati. RoE si presenta quindi come una sorta di tributo al passato, inserito nell'impressionante cornice tecnica permessa dall'ultima incarnazione del capolavoro di Carmack.

Nel momento in cui scriviamo l'espansione è stata annunciata ufficialmente da pochi giorni nel corso di una conferenza stampa: naturale quindi che gran parte delle caratteristiche del gioco siano al momento sconosciute. Non storcete il naso... sono sconosciute al resto d'Italia, perché i fortunati lettori di TGM possono contare su due guide d'eccezione alla scoperta di quella che si preannuncia come un'espansione all'altezza della fama planetaria che DooM 3 si è saputo conquistare. Nelle pagine che seguono troverete infatti una lunga intervista con Matt Hooper di id Software e Brandon James della Nerve Software, la "casa" che si è occupata direttamente dello sviluppo di RoE.

LA PAROLA AGLI ESPERTI...

TGM: Ci racconteresti la storia di Resurrection of Evil? In che modo si innesta sulle vicende narrate in DooM 3?

Matt Hooper (id Software): Il finale di DooM 3 vede il protagonista impegnato in uno scontro epico con il Cyberdemon a Hell Hole – la manifestazione dell'Inferno su Marte. Dopo averlo sconfitto, l'Hell Hole viene chiuso dal Soul Cube e il protagonista viene salvato dal Team di Salvataggio Echo Uno. Tutto questo accade (le date sono importanti) il 20 Novembre 2145. L'intero complesso UAC viene distrutto e nessuno si salva alla strage, tranne il marine che il giocatore ha impersonato nel corso del gioco.

All'inizio del gennaio 2146, l'anno successivo, la UAC tiene una conferenza stampa nel corso della quale viene diramata la notizia che la base su Marte è stata distrutta da un incidente al reattore e che nessuno si è salvato dal disastro.

BESTIARIO ASSORTITO

Diamo un'occhiata più da vicino alle nuove incarnazioni demoniache che ci troveremo ad affrontare. Oltre ai tre boss, infatti, saranno presenti molti altri demoni schierati da Betruger per ostacolare il giocatore. Le novità più importanti sono tre...

VULGAR

Il Vulgar è un demone molto veloce e agile, che si muove spesso strisciando e poi all'improvviso balzando in avanti. È anche in grado di sferrare micidiali attacchi dalla lunga distanza attraverso le classiche palle di fuoco. Sarà necessaria molta cautela nell'affrontare questo demone proprio a causa della sua impressionante velocità di movimento e del suo comportamento elusivo.

BRUISER

Il Bruiser è invece un demone di grandi dimensioni che, al posto delle braccia, monta due enormi cannoni. Si tratta di un inquietante incrocio tra malvagità demoniaca e tecnologia. Il modo migliore per sbarazzarsi di questo bestione è un uso oculato dell'abilità "HellTime" (ne parliamo nel corpo dell'anteprima), che consentirà di sfruttare al meglio le vostre doti di velocità contro la sua mole.

FORGOTTEN

Il Forgotten ricorda molto da vicino il demone Lost Souls, già incontrato in DooM 3. È un teschio fiammeggiante in grado di volare, caratterizzato da velocità e manovrabilità estreme. Questo gli consente di cambiare repentinamente posizione e direzione di attacco.

▲ Il Sito 1 non sarà evidentemente in perfetto stato di conservazione, quindi a volte avrete l'impressione di essere piccoli archeologi dell'avventura.

► Una delle novità nella collezione mostri di RoE. Signori e signore, ecco a voi il Vulgar, in tutto il suo sfavillante splendore!

Non più tardi di cinque mesi dopo, una sonda orbitale della UAC riceve un debole segnale non identificato che ha origine dal Sito 1 su Marte. Si tratta del luogo in cui sorgeva il primo insediamento dell'originaria spedizione UAC, ritenuto fino ad allora completamente privo di vita. Gli scienziati terrestri non sono in grado di decodificare il misterioso segnale né di determinare che tipo di dispositivo l'abbia originato. Alcuni ipotizzano che si possa trattare di qualche tipo di faro guida.

Nell'agosto dello stesso anno, la scienziata Dottoressa Elizabeth McNeil viene inviata su Marte per riaprire la base Erebus e condurre un team di archeologi e scienziati alla scoperta della sorgente del segnale. La scelta cade proprio sulla dottoressa in quanto archeologa a capo della base nonché massima esperta di antiche civiltà marziane. Alcuni dirigenti dell'UAC, tuttavia, non appoggiano la designazione a causa delle precedenti collaborazioni della dottoressa con Betruger.

Le vicende narrate in Resurrection of Evil prendono le mosse da qui. È importante notare come il giocatore non riprenda il ruolo del marine di DooM 3. In RoE si vestono i panni di un geniere in un contingente mandato nella base di Erebus con il compito di proteggere e al tempo stesso controllare la dottoressa McNeil.

Dopo meno di un mese dal vostro arrivo, Erebus è in parte riattivato e iniziano i lavori di scavo al Sito 1. Dopo sei mesi, nel marzo 2147, il caveau del Sito 1 viene aperto e la sorgente del segnale, un misterioso Artefatto del Male, viene alla luce. Guidate questa volta dal Dottor Betruger in persona, ormai divenuto egli stesso un demone, le forze dell'Inferno si scatenano nuovamente per ritrovare e appropriarsi dell'Artefatto, che è ora in vostro possesso.

IL GIOCATORE VESTIRÀ I PANNI DI UN GENIERE CHE FARÀ PARTE DEL CORPO DI SPEDIZIONE DELLA DOTTORESSA MCNEIL

TGM: Il gioco è stato sviluppato dalla Nerve Software. Ci potresti parlare della loro storia e da quanto tempo il gioco è in lavorazione?

Brandon James (Nerve Software): Sono un ex-collaboratore di id, che ho in seguito abbandonato per fondare la Nerve, nel 2001. Sin dalla nascita abbiamo lavorato assieme a id su numerosi progetti, incluso lo sviluppo della pluri-premiata sezione multiplayer di Return to Castle Wolfenstein e di Return to Castle Wolfenstein: Tides of War, uscito in esclusiva per Xbox. Stiamo lavorando a RoE sin dall'inizio di quest'anno.

TGM: Ci potresti dare qualche informazione in più sul protagonista?

Matt Hooper: Il giocatore sarà un geniere che farà parte del corpo di spedizione della dottoressa McNeil. Mi piacerebbe sottolineare il ruolo che costei ha già ricoperto in DooM 3: importante anche se non così visibile. È proprio la dottoressa, infatti, che avverte il direttivo UAC delle attività sospette di Betruger, portando alla decisione di mandare Swann e Campbell in missione su Marte.

TGM: Parliamo dell'ambientazione. Potresti descriverci alcune delle zone più interessanti?

Matt Hooper: Uno dei desideri sia di Nerve sia di id era di riportare i giocatori alla Ancient Civilization. Si tratta senza dubbio di una delle aree di maggiore impatto visivo di DooM 3 che, allo stesso tempo, è anche una di quelle meno sfruttate. Questa è la ragione per la quale abbiamo ambientato l'inizio di RoE tra quelle rovine. Di lì il giocatore si aprirà la strada attraverso il Sito 1, che si credeva abbandonato, e quindi arriverà ai laboratori Phobos. Connessi tra loro da uno Sky Tram, questi erano incaricati di fornire il necessario supporto di ricerca al Sito 1 e sono il luogo in cui il giocatore farà la conoscenza della dottoressa. Lo scontro finale con Betruger sarà, infine, ambientato ovviamente all'Inferno.

PREVIEW

▲ Il livello di dettaglio che caratterizza ogni elemento di DooM 3 non cessa mai di stupire: affascinante lo zoom sulla dentatura di questo Bruiser.

▲ Ecco l'ultimo arrivato della famiglia dei demoni, con il quale si chiude la carrellata... in realtà si tratta di una vecchia conoscenza, non trovate?

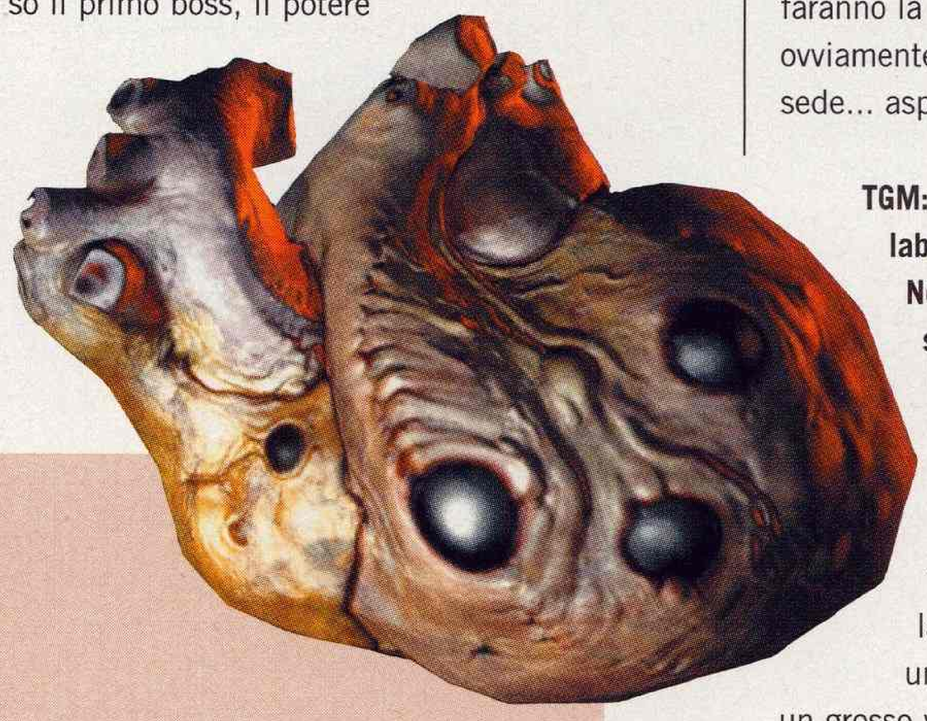
TGM: Cosa ci puoi anticipare sugli eventuali nuovi demoni e sulle armi presenti in Resurrection of Evil?

Matt Hooper: Una delle novità più eccitanti di RoE è la doppietta. Era dai tempi di DooM II che non compariva un'arma altrettanto soddisfacente da utilizzare. Questo pezzo unico viene trovato nel vecchio ufficio di Sarge al Sito 1, appeso al muro come trofeo.

Naturalmente nel novero delle armi includerei anche il già menzionato IPL che, pur non essendo un'arma di per sé, consente di trasformare in proiettili una gran varietà di oggetti.

Per quanto riguarda i demoni, invece, ci sono consistenti novità. Abbiamo visto che all'inizio del gioco si entra in possesso dell'Artefatto del Male e si deve riportarlo fino all'Inferno.

Betruger invierà tre demoni di particolare ferocia con il compito di distruggere il giocatore e recuperare l'Artefatto. Questi tre "Hunter" (letteralmente "cacciatori") devono essere affrontati uno alla volta e dopo ogni scontro l'Artefatto (e di conseguenza il suo proprietario) acquisirà l'abilità del demone sconfitto. Il giocatore quindi potrà utilizzare, dopo avere ucciso il primo boss, il potere



▲ Se vi stavate chiedendo quale forma avrebbe avuto l'Artefatto del Male... beh, eccovi la risposta!

GLI ASPETTI DEL GIOCO IN MULTIPLAYER SU INTERNET SONO STATI POTENZIATI ATTRAVERSO L'IMPLEMENTAZIONE DI NUOVI BONUS

chiamato "HellTime", che rallenta ogni cosa eccetto se stesso. Chi lo utilizza potrà muoversi normalmente, ma tutto il resto dello scenario rallenterà enormemente per un breve intervallo di tempo.

TGM: Avete qualche anticipazione sulle modalità multiplayer che potete condividere con noi?

Brandon James: Gli aspetti del gioco in multiplayer su Internet sono stati potenziati attraverso l'implementazione di nuovi bonus, come Haste (movimenti più rapidi) e Invisibilità, nuove ambientazioni dell'Inferno e la possibilità di polverizzare i vostri avversari con la potente doppietta. Tutto questo sarà disponibile in mappe nuove di zecca, disegnate dagli artisti della id Software.

Abbiamo inoltre aggiunto il supporto per far scontrare fino a otto giocatori contemporaneamente in ciascuna delle modalità presenti.

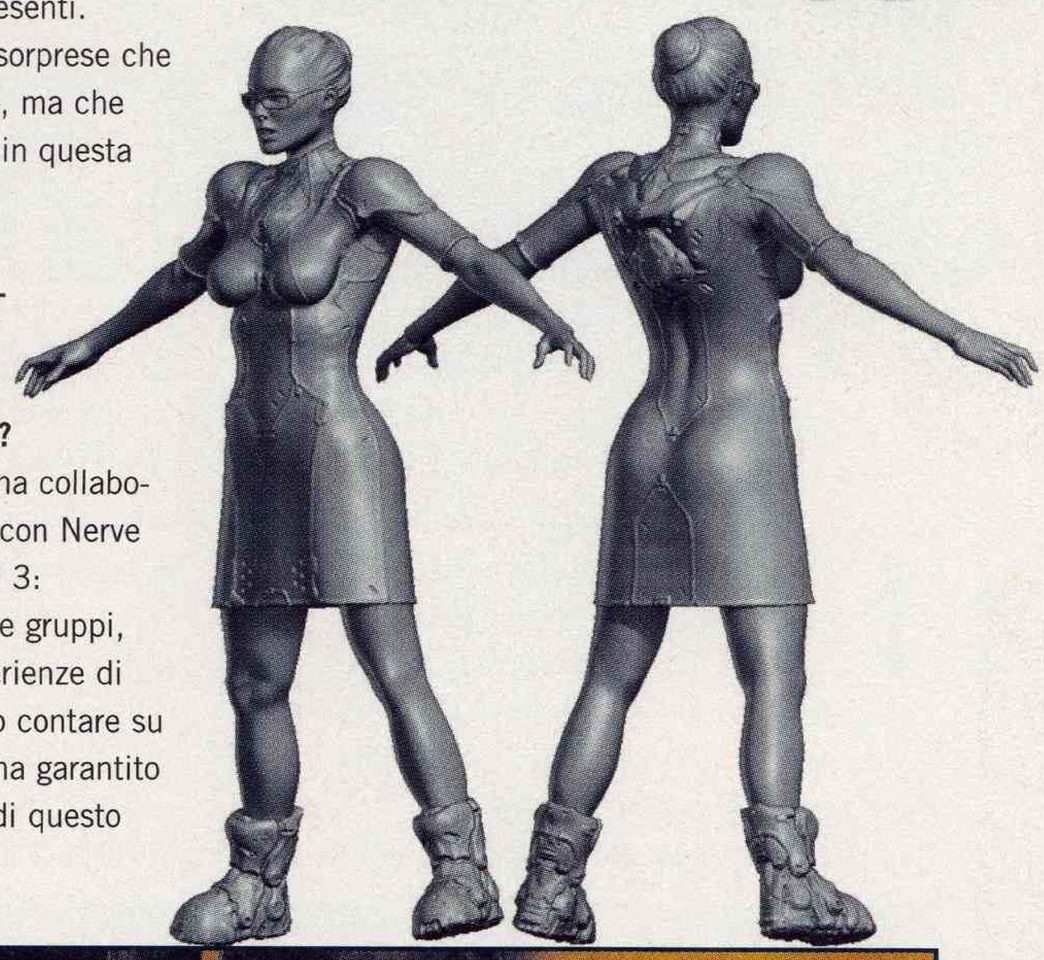
Naturalmente c'è di più: un paio di sorprese che faranno la felicità dei fan di DooM 3, ma che ovviamente non possiamo affrontare in questa sede... aspettate e vedrete.

TGM: Come si è articolata la collaborazione tra id Software e Nerve? Quanto del lavoro è stato svolto congiuntamente?

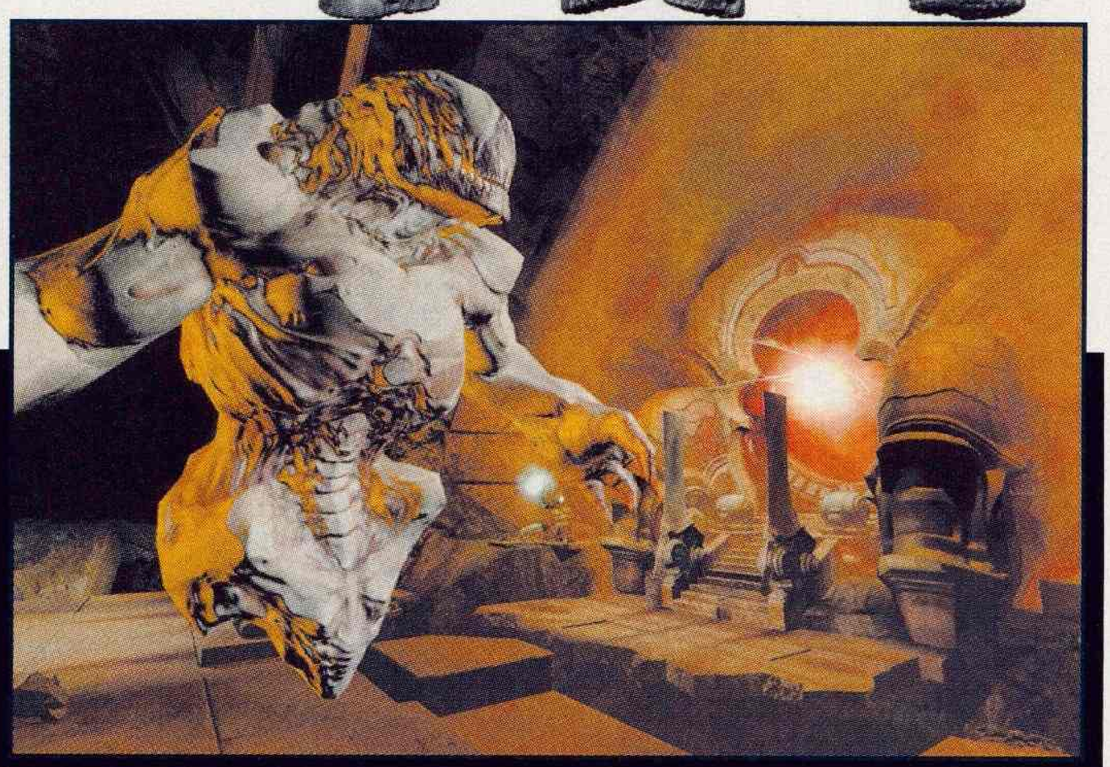
Matt Hooper: id Software ha collaborato molto strettamente con Nerve alla lavorazione di DooM 3: Resurrection of Evil. I due gruppi, forti delle precedenti esperienze di lavoro di squadra, potevano contare su un buon affiatamento, che ha garantito un grosso vantaggio nella creazione di questo titolo.

UN'ARMA PER MARY POPPINS

Alla Nerve hanno deciso di mostrare i muscoli senza modificare il motore del titolo originale, ma sfruttandolo al meglio introducendo alcune innovazioni. Una di queste, la più importante in termini di gameplay puro, è una nuova invenzione dell'UAC, il IPL (Levitatore al Plasma Ionizzato) o, come viene chiamato dai lavoratori del Sito 1, l'Acchiappatutto (o "Grabber", in inglese, anche se la mia personale traduzione è assai più poetica, ne converrete). Il giocatore sarà in grado di manipolare a distanza una vasta gamma di oggetti, che spaziano da una lattina a un barile pieno di liquidi tossici. Gli oggetti così spostati possono essere utilizzati come proiettili o impilati per costruire strutture che consentano di raggiungere locazioni altrimenti inaccessibili. Sarà inoltre possibile fermare e rispedire al mittente le palle di fuoco o addirittura avversari di piccole dimensioni.



▲ L'effetto motion blur che caratterizza il primo dei tre poteri che potrete sottrarre ai demoni esalta le prestazioni, in termini di gestioni delle sorgenti luminose, del motore di DooM 3.

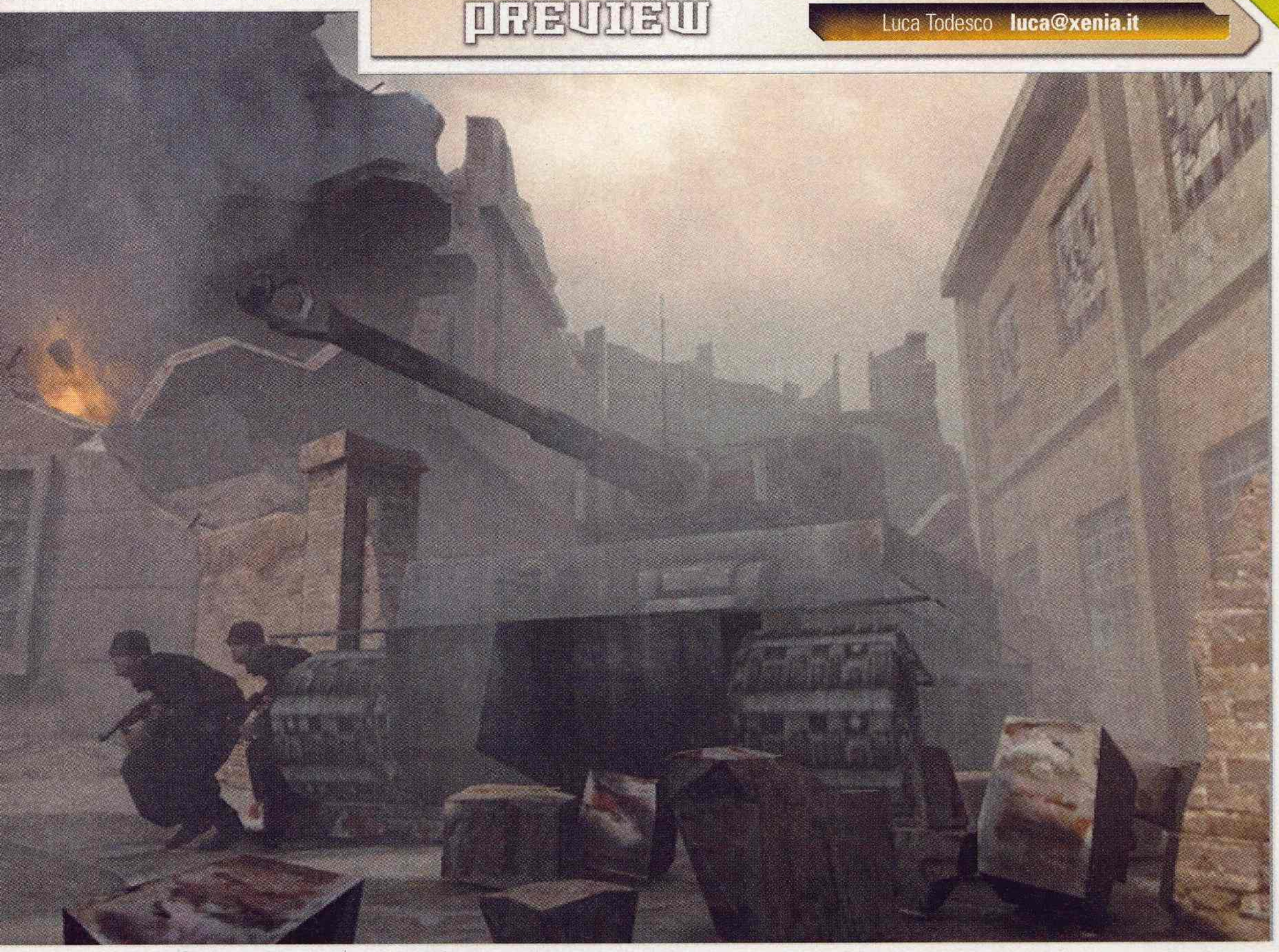


▲ La domanda è sempre la stessa: gli art director di Nerve cosa si sono mangiati prima di concepire aberrazioni simili?

COMMANDOS STRIKE FORCE

PREVIEW

Luca Todesco **luca@xenia.it**



SVILUPPATORE
Pyro Studios

PUBLISHER
Eidos

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
Primavera 2005

SITO
www.commandosstrikeforce.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi notizie e immagini su Commandos Strike Force? Vieni su TGM Online!

Dopo tre capitoli il capolavoro dei Pyro Studio cambia faccia, adottando la visuale in soggettiva. Andrà ad arricchire le fila degli FPS ispirati alla Seconda Guerra Mondiale o riuscirà a mantenere immutato il fascino che ne ha decretato il successo?

PREVIEW

Il fenomeno dei sequel è ormai prassi nel nostro settore: le opere prime in grado di rivaleggiare con i mostri sacri vengono salutate come felici eccezioni. Questo mondo alla rovescia può indignare i più candidi, ma non dovrebbe stupire più nessuno.
Tralasciando i mea culpa, doverosi nel momento in cui collettivamente spasimiamo per l'ultima incarnazione del gioco di blasone, queste logiche commerciali rispondono a esigenze ben precise, che sarebbe miope non intravedere. Nel momento stesso in cui un gioco di successo prosciuga budget miliardari è fisiologico che i producer, pur sempre uomini d'affari, privilegino prodotti che rappresentino un investimento sicuro. Questa tendenza dà vita a curiose aberrazioni, come quella cui ci troviamo di fronte. Lungi

NEL PIENO DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE, DOVREMO CONDURRE UN MANIPOLO DI EROI DIETRO LE LINEE NEMICHE

▲ Bisogna riconoscere che almeno in questo, la visuale in soggettiva è impagabile in termini di soddisfazione...

▲ Il paesaggio innevato in Russia è un must: peccato che non sarete in condizione di apprezzarlo appieno.

da me criticare nel merito un prodotto che, al contrario, si annuncia di ottima fattura; mi limito soltanto a rilevare un nuovo, curioso fenomeno. Immagino che gran parte di voi abbia avuto l'occasione di cimentarsi con uno dei tre episodi della saga di Commandos: stiamo parlando di titoli di sicuro spessore e di discreta popolarità. Il gameplay che li ha resi celebri è un misto tra tattica e tempo reale, il tutto in una cornice isometrica e, quindi, con visuale in terza persona.

IL QUARTO CAPITOLO DELLA SERIE È, DI FATTO, UN FPS CON ELEMENTI TATTICI

▲ **Un primo piano per una guardia nemica la cui espressione inebetita non dovrebbe preoccuparci molto... il suo mitra, invece, sì!**

La stranezza sorge nel momento in cui questo quarto capitolo della serie (non se ne trova traccia nel nome, ma di questo si tratta) è di fatto un FPS con elementi tattici, genere sicuramente più in voga del precedente. Il mistero, che tanto misterioso poi non è, risiede nella scelta di battezzare un gioco radicalmente differente in modo da suggerire una continuità con i precedenti capitoli della serie. Strike Force sarà, con ogni probabilità, farcito di richiami e dinamiche che ricorderanno da vicino i precursori e siamo sicuri che, nonostante ci si trovi di fronte a una rivoluzione di tale portata nel gameplay, il feeling che il gioco originale sapeva trasmettere non verrà alterato. Ma lasciamo perdere le mie dissertazioni e rispondiamo alla domanda che tutti vi state facendo. Come quale domanda...

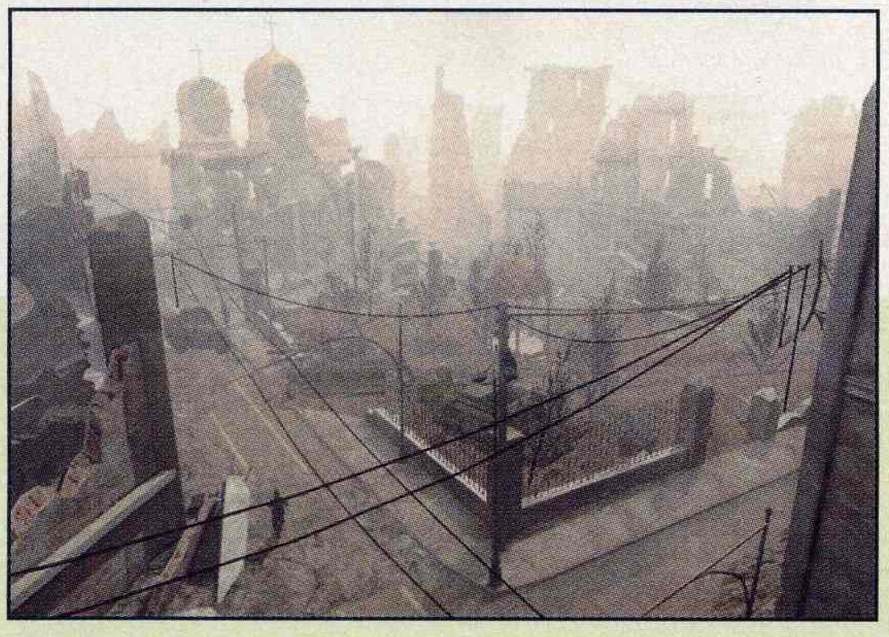
IL FUTURO IN PRIMA PERSONA

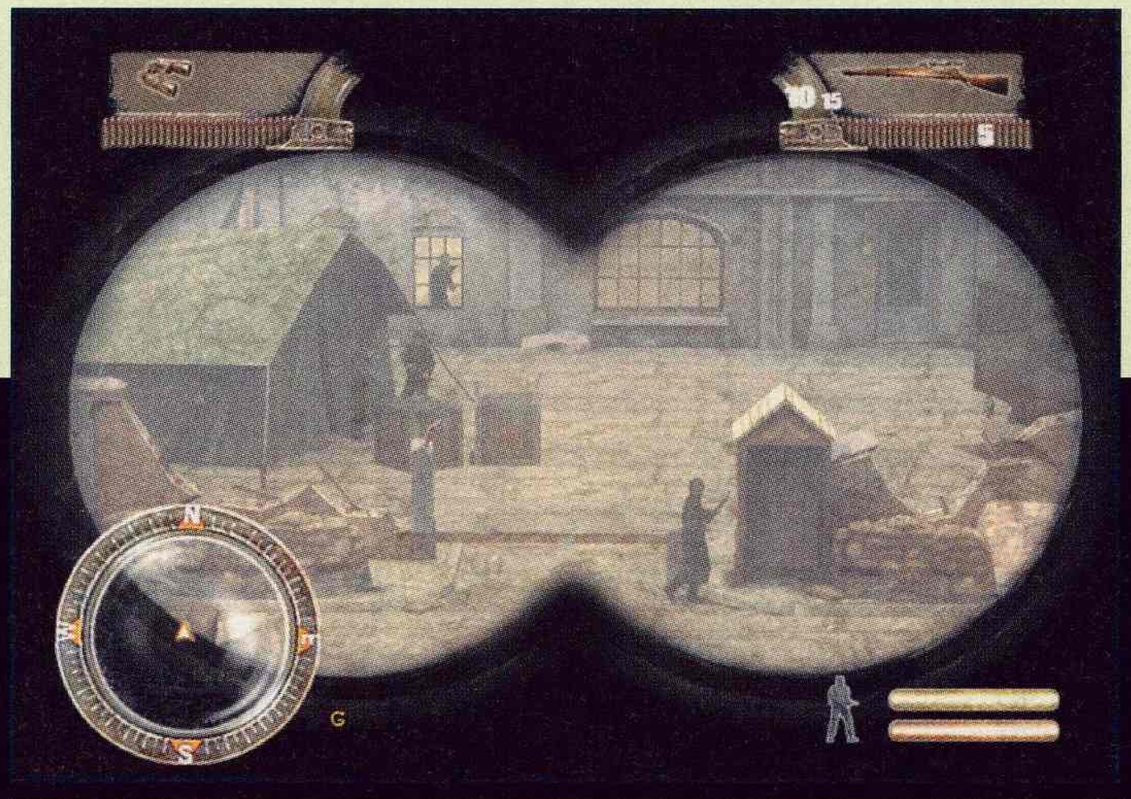
Lo scenario è restato invariato: nel pieno della Seconda Guerra Mondiale dovremo condurre un manipolo di eroi dietro le linee nemiche e portare a termine una serie di missioni di infiltrazione e sabotaggio. Data la costante inferiorità numerica, la tattica sarà il punto di forza del nostro team che dovrà, come di consueto, completare i propri compiti senza essere individuato dagli avversari. Tre le campagne presenti (Francia, Russia e Norvegia), ciascuna delle quali si articolerà in missioni tenute assieme da un canovaccio narrativo di un certo spessore. Il numero di unità a nostra disposizione, però, sarà ridotto in modo consistente: in CSF potremmo contare soltanto su tre uomini. Si tratterà di tre tipi piuttosto noti agli appassionati di Commandos, ma anche dei giochi di guerra in genere. Avremo innanzitutto il Berretto Verde, il classico energumeno, uomo d'azione abile nel maneggiare armi pesanti; sarà poi la volta del cecchino, mano salda e nervi d'acciaio; infine la Spia, caratterizzata da abilità di infiltrazione e di camuffamento. In determinate occasioni sarà poi possibile, stando a quanto abbiamo scoperto, contare sull'appoggio esterno di truppe alleate, anche se non è stato rivelato esattamente in che modo sarà possibile avvalersi in concreto di tale aiuto. Nella migliore tradizione della saga, le particolari abi-

QUESTIONE DI PUNTI DI VISTA

Chi non ha mai giocato a uno dei titoli della serie non potrà forse capire quanto significa il cambio di "visuale" scelto dai Pyro per questo quarto episodio. Si tratta, in effetti, di un'innovazione radicale, destinata potenzialmente a modificare in modo consistente il gameplay. Negli episodi precedenti, infatti, la componente tattica era talmente esasperata da rendere necessari una pianificazione e un tempismo teutonici per aver ragione degli avversari. Era quindi spesso indispensabile avvalersi dello sguardo "divino" consentito dalla prospettiva isometrica: una visuale che consente di conoscere la dislocazione e i movimenti di tutti gli avversari prima ancora di iniziare l'azione. Si trattava, certo, di una concessione sul piano del realismo in favore della giocabilità, ma è stato un vero e proprio tratto distintivo della saga. Con l'avvento della prima persona, le cose saranno destinate a cambiare, anche se la presenza di un potente binocolo potrebbe rendere comunque interessante la fase di pianificazione tattica.

▼ **Come nella tradizione della serie, sarà necessario sfuggire agli occhi attenti delle sentinelle programmando per tempo i propri spostamenti.**





▲ **Il binocolo, una volta tanto, non sarà un inutile orpello, ma avrà una funzione determinante nello scoprire la posizione e le ronde delle guardie.**

▲ **Dal punto di vista grafico, Strike Force se la cava egregiamente, assicurando un livello di dettaglio in grado di aumentare il coinvolgimento del giocatore.**

lità dei tre dovranno essere utilizzate congiuntamente per avere la meglio sugli avversari, e spesso più che i riflessi conterà il cervello. È infatti indispensabile agire nel modo più discreto possibile, occultando i cadaveri, eliminando le vedette, muovendosi sempre al coperto.
La pianificazione delle vostre mosse sarà quindi forse più importante della loro esecuzione.
Gli scenari vengono descritti dagli sviluppatori come aperti e non lineari, in grado cioè di offrire al giocatore una pluralità di soluzioni differenti. Sembrerebbe, in altre parole, che l'elemento tattico che aveva decretato il successo degli episodi precedenti sia presente anche in questa quarta reincarnazione. Non avendo ancora sotto mano il gioco dobbiamo affidarci a quanto viene dichiarato dai programmatori, come avviene in questi casi. A suffragio delle loro parole vengono presentati alcuni esempi: dovrebbe essere possibile creare diversivi attraverso esplosioni ben calibrate o uccidere gli avversari alle spalle con un micidiale fendente di coltello. Quest'ultima modalità di eliminazione del nemico era, a ben vedere, già presente nel primo Commandos, il che ci riporta al discorso sul "citazionismo" fatto in apertura. Buone notizie giungono anche dal comparto tecnico: uno sguardo alle schermate pubblicate in queste pagine dovrebbe dirla lunga sul salto di qualità reso possibile dalle innovazioni apportate. Di estremo interesse dovrebbero rivelarsi anche le modalità multiplayer, sulle cui caratteristiche precise circola ad oggi un certo riserbo. Quel che è certo è che avranno una notevole importanza nell'economia complessiva del gioco e che saranno supportati fino a otto partecipanti in contemporanea.
Ora, visto che lo spazio concessomi va rapidamente esaurendosi, non posso far altro che darvi appuntamento al numero Speciale di Natale, che conterrà il resoconto del nostro assalto negli iberici studi della Pyro, dove cercheremo di svelare i segreti che si celano dietro a Strike Force e Imperial Glory...

▲ **L'immancabile foto del cecchino. Attenzione, però, a tutti i bari lì fuori: scordatevi le facili carneficine di CounterStrike!**

▼ **Due pezzi grossi sfilano impettiti... inutile aggiungere che la loro boria farà una fine decisamente misera in men che non si dica.**

DEI MODERNI SOLDATINI...

Molto si è recentemente detto e scritto, anche su queste pagine, sul successo che i giochi di guerra stanno riscuotendo in ambito videoludico. La gran parte degli interventi tende a stigmatizzare il fenomeno, sostenendo che sia poco opportuno sfruttare un dramma collettivo come un conflitto a scopo di lucro. In particolare la possibilità di impersonare membri dell'esercito nazista nei giochi ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale suscita non poche perplessità di ordine etico. Un caso scoppiato negli ultimi tempi destando parecchio scalpore è la protesta delle associazioni di consumatori canadesi per l'uscita delle action figure ispirate a Call of Duty. Una di queste, in particolare, ha attirato gli strali dei media. Stiamo parlando di quella raffigurante un granatiere tedesco. La notizia è stata naturalmente data in modo parziale, annunciando il lancio della "bambola nazista". Svarioni a parte, trovo bizzarra la levata di scudi contro un soldatino e la mancanza di proteste altrettanto vibranti per la pletora di titoli (tra cui Commandos) in cui i nazisti invece vengono accoppati a dozzine. Credo sia vero che piano piano ci si abitua a tutto...

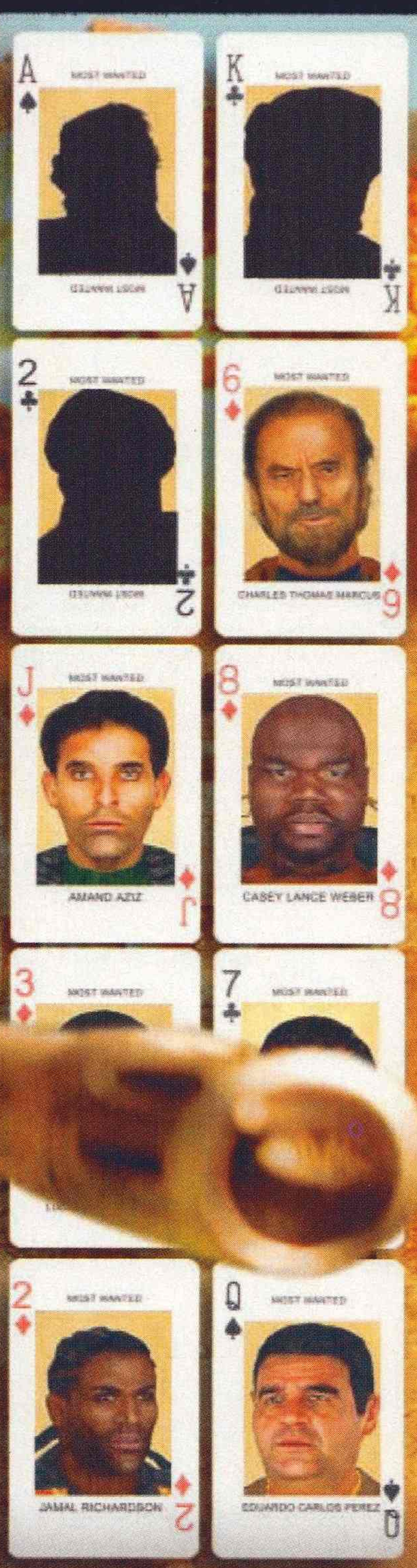
LA PIANIFICAZIONE DELLE VOSTRE MOSSE SARÀ FORSE PIÙ IMPORTANTE DELLA LORO ESECUZIONE

▲ **Carri armati, fumo, fiamme, figure che corrono accucciate: non serve altro per creare la giusta atmosfera!**

▲ **Davide e Golia in versione postmoderna: sistemare un carro armato a colpi di Molotov dà sempre sicura soddisfazione.**

FUGITIVE RECOVERY AGENT

MOST WANTED™



16+ ™
www.pegi.info

play it

La tua guerra contro il terrore.

disponibile dal 26 Novembre

PC CD-ROM

PlayStation®2

www.dde.it

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SCRAPLAND

PREVIEW

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

SVILUPPATORE
Mercury Steam

PUBLISHER
Enlight Software

DISTRIBUTORE
Koch Media

USCITA
Gennaio 2005

SITO
www.scrapland.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi più informazioni su Scrapland? Puoi trovarle su TGM Online!

È una piovosa mattina di fine ottobre quando il sottoscritto, assieme a uno sparuto gruppetto di colleghi, ha l'opportunità di incontrare nientemeno che American McGee. E di scambiare quattro chiacchiere su Scrapland, il suo ultimo gioco.

A vederlo non sembra tanto diverso da quei ragazzi sui 25, 30 anni che popolavano le discoteche negli anni '80. Perfetto nel suo elegante golfino blu, vestito in maniera del tutto standard e senza alcuna apparente concessione alle mode del momento, American McGee è una di quelle persone capacissime di metterti a tuo agio, ma di fronte alle quali non si riesce mai ad abbandonare quel po' di riverenza che si conviene dinnanzi a simili personaggi. La sua biografia, infatti, parla chiaro: comincia a bazzicare nell'industria dei videogiochi quando era ancora giovanissimo, creando mappe per DooM e Quake. Giochi che ormai hanno più di dieci anni sul groppone, e che inevitabilmente ti fanno pensare che mentre tu passavi il pomeriggio a tradurre inutilmente le versioni di Latino, immaginando invano un roseo futuro da ingegnere, lui creava per diletto – e magari senza troppa convinzione – dei magnifici livelli di gioco, così belli da attirare l'attenzione

AMERICAN MCGEE È UNA DI QUELLE PERSONE CAPACISSIME DI METTERTI A TUO AGIO, MA DI FRONTE ALLE QUALI NON SI RIESCE MAI AD ABBANDONARE UN PO' DI RIVERENZA

▲ Camminando, il pavimento si forma dinamicamente sotto i piedi di D-Tritus. Molto scenografico, ma ricorda un po' troppo Tron...

▲ Berto (a destra) è il primo robot amichevole ad accoglierci su Chimera. Ogni personaggio ha una sua personalità.

di John Carmak e John Romero, all'epoca i due guru della id Software. Da quel momento in avanti, la vita professionale di American McGee è tutta in salita: collabora con id, Rogue Software, Ion Storm, Eidos, Timeline Computer Entertainment e, di recente, diventa direttore creativo di Enlight Software, dopo aver fondato una sua società indipendente di consulenze e design ludico/informatiche (la Mauretania Import Export Company). Deve la sua fama soprattutto a un videogioco del 2000 che porta il suo nome addirittura nel titolo, American McGee's Alice, rivisitazione in chiave gotica di una delle favole più famose della letteratura mondiale. Un gioco così bello che oltre a vendere parecchio attira su di lui l'ammirazione di pubblico, critica, e anche di una società di produzioni cinematografiche, che acquista i diritti del concept per farne un film. Quando ti parla di tutto questo, il timbro della sua voce rimane calmo e gentile, come se fossero le cose più normali del mondo, ma nei suoi occhi brilla sempre quella luce, orgogliosa ma anche un po' sinistra, che contraddistingue tutte le persone geniali, comprese o meno. E il suo sorriso si apre soprattutto quando parliamo di Scrapland (formalmente "American McGee presenta Scrapland"), il primo gioco che lui ha "benedetto" nel suo nuovo ruolo di direttore creativo della Enlight Software.

UN MONDO POPOLATO DA ROBOT

Leviamoci subito il sassolino dalla scarpa: il concept di Scrapland è semplicemente geniale. C'è un asteroide, situato da qualche parte nello spazio e nel tempo, dove i robot hanno costruito una città chiamata Chimera e sviluppato un'intera società sul modello di quella umana, in cui ciascun membro della comunità deve avere un lavoro e, soprattutto, non deve aver avuto contatti con la razza dei "viscidi", vale a dire gli esseri umani, pena una pietosa decontaminazione. Su quel pianeta non si può morire: ogni abitante viene schedato in un grande database e, quando si guasta in maniera irreparabile o viene distrutto in qualche incidente, può essere ricostruito esattamente identico, in cambio di un piccolo obolo. Tuttavia, questa secolare perfezione viene improvvisamente meno, quando i dati di un "robot importante" vengono fatti misteriosamente sparire dal database, e poi lo stesso robot viene di fatto assassinato. Noi giocatori, nei panni (ma forse sarebbe meglio dire "nella latta") di D-Tritus, un robot appena arrivato e immediatamente assunto come giornalista, dobbiamo indagare sull'omicidio (chiamiamolo così) e sulla sparizione dei dati della vittima dal database. Ovviamente, questa sarà soltanto la premessa per un'avventura molto, molto più complessa. D-Tritus può muoversi in terza persona come altre icone sacre del videogioco, per esempio Max Payne o Lara Croft, può salire su luminose navicelle volanti e gareggiare con altri robot, può raggranellare soldi facendo lavori diversi come in GTA, può, insomma, farsi una "vita" all'interno della società robotica seguendo solo formalmente i dettami della sceneggiatura. Ha anche delle abilità speciali che gli consentono di trasformarsi in uno qualsiasi degli altri modelli di robot presenti sul pianeta (come una sorta di virus, che copia il suo programma nel "cervello" degli altri), e nel gioco, che uscirà all'inizio dell'anno prossimo, questi poteri saranno di importanza fondamentale: ogni robot, infatti, ha a sua volta delle abilità speciali che D-Tritus può impiegare durante il periodo di trasformazione. Insomma, avremo tonnellate di cose da fare, e ci divertiremo come matti a farle, visto che Scrapland, oltre a essere un gioco dannatamente vario, ha anche dalla sua una grafica incredibilmente bella e colorata, e un senso dell'umorismo particolarmente spiccato. Ma di tutto questo avremo modo di parlarne meglio quando scriveremo la recensione (è questione di poche settimane, ormai). Per ora facciamo quattro chiacchiere con American McGee, che del gioco è produttore...

A CHIMERA NON SI PUÒ MORIRE: OGNI ABITANTE VIENE SCHEDATO IN UN GRANDE DATABASE, E QUANDO VIENE DISTRUTTO PUÒ ESSERE RICOSTRUITO ESATTAMENTE IDENTICO

OZ, CAPOLAVORO IN CERCA DI PUBLISHER

Annunciato da tempo, American McGee's Oz è la seconda rivisitazione in chiave gotica di una favola per bambini, e per quanto del gioco sia già disponibile una demo per Xbox, ancora non si sa precisamente quando potremo metterci su le mani. Le ultime notizie riguardano ovviamente l'acquisizione dei diritti cinematografici da parte della Disney e del produttore Jerry Bruckheimer (che ha già realizzato, tra gli altri, La Maledizione della Prima Luna, King Arthur, Bad Boys, CSI e CSI: New York, Armageddon e American Gigolo), che ne tireranno fuori una trilogia sullo stile del "Signore degli Anelli". American McGee ha immaginato un prologo per le avventure narrate da Frank Baum nella sua favola, ambientato in un mondo decimato da guerre fra razze e carestie, in cui la magia è stata usata soprattutto per distruggere. La produzione del titolo, nonostante siano già in vendita le action figure è sospesa, in attesa che comincino le riprese del primo film.

L'INTERVISTA

TGM: Parliamo di Scrapland. Sembra una favola e tu, a quanto abbiamo visto, sei davvero un patito di favole... come mai stavolta ci hai proposto un pianeta meccanico così umano?

American McGee: L'idea originale è nata ispirandosi ai grandi classici della fantascienza, dai racconti di Asimov alla "Guida galattica per gli autostoppisti" di Douglas Adams. Scrapland è ambientato in un mondo interamente realizzato dai robot, dove essi hanno imparato a provare sentimenti e a rifiutare la razza umana. La loro società, nonostante questo, è fortemente simile alla nostra, con tanto di intrighi, lotte intestine, amicizie e malevolenze. Gli stessi robot possono

▲ I sacerdoti hanno il dono della vita... ma per ottenere i loro servigi è necessario pagare una tassa.

▲ Durante le gare è possibile dare spinte "turbo" alle astronavi, provocando un bellissimo effetto motion blur – che su alcune schede video non va d'accordo con l'antialiasing (ecco perché sulla vostra ATi l'AA verrà automaticamente disattivato dai driver...).

diventare eroi e comportarsi come paladini, oppure provare odio o innamorarsi. A pensare tutto questo è stato il lead designer di Scrapland, e l'idea mi è piaciuta subito proprio per la sua immediatezza. È una storia semplice, ma non per questo meno appassionante e meno divertente. Due qualità che mi hanno spinto a credere in questo titolo e a produrlo.

TGM: A proposito della società dei robot... ma perché questo odio così viscerale verso la razza umana?
AMG: Abbiamo voluto una società meccanica fortemente umanizzata, e fra i sentimenti umani c'è anche la paura del diverso. I robot hanno vissuto in modo autosufficiente per secoli, in Scrapland, per cui non hanno più memoria dell'uomo e del ruolo che esso ha avuto nella loro costruzione. Hanno solo vecchie testimonianze di guerre e di altri brutti avvenimenti del passato, e così hanno sviluppato una sorta di mitologia in cui tutti i mali del mondo si concretizzano nella razza umana, che di fatto non conoscono, ma che temono inutilmente più di ogni altra cosa.

TGM: Bene, ormai Scrapland si avvia a comparire nei negozi, per cui immaginiamo che tu stia già pensando al futuro. Quali sono i tuoi prossimi progetti?
AMG: Diverse cose, in realtà. Come direttore creativo della mia compagnia cerco sempre di trovare nuove forme di divertimento, che possano chiaramente vendere, ma che presentino sempre delle belle storie e dei personaggi forti. Ora come ora, i nostri progetti non coprono soltanto il mondo dei videogiochi, ma anche quello del cinema e dei giocattoli. Abbiamo siglato un contratto con Disney per la produzione di ben tre film sul mondo di Oz, ma in passato abbiamo venduto anche i diritti per la trasposizione cinematografica di Alice. Tra le nostre idee in fase di sviluppo, inoltre, va segnalata anche una pellicola sui fratelli Grimm, della quale però è un po' prematuro parlare. Abbiamo due giochi pensati per il multiplayer in fase di sviluppo e oh... certo, c'è pur sempre il gioco di Oz, che giace laconicamente in un cassetto.

TGM: Questo è un vero peccato. Ma tu che lavori un po' sul piccolo e un po' sul grande schermo, che differenze trovi fra questi due mondi?
AMG: Sono sicuramente due pianeti diversi. Nel mondo del cinema c'è sicuramente una maggiore libertà di espressione e più propensione a rischiare sulle idee originali. Nel mondo del cinema chiunque, anche senza aver mai lavorato a Hollywood, può avere successo se riesce a proporre una bella storia alla persona giusta.
L'importante è avere un'idea che piace e, se questo è il caso, i lavori sul film possono cominciare il giorno dopo. Nel mondo dei giochi è tutto diverso. I publisher non vogliono neanche sentirne parlare, di idee originali! Se trovano un buon team di programmatori sono capaci di metterlo lì a programmare l'ennesimo seguito della loro saga di successo, anche se a capo della squadra ci fosse il più grande game designer della storia.

"NEL MONDO DEL CINEMA C'È SICURAMENTE UNA MAGGIORE LIBERTÀ DI ESPRESSIONE E PIÙ PROPENSIONE A RISCHIARE SULLE IDEE ORIGINALI." *AMERICAN MCGEE*

TGM: Mi sembra un po' la storia di Oz, o sbaglio?
AMG: Non sbagli, purtroppo. Il concept del gioco è pronto da anni, ormai, e abbiamo perfino del codice già pronto da mostrare agli editori. Ma nessuno sembra essere interessato a pubblicarlo. Avevamo un publisher tempo fa, ma poi si è trovato in difficoltà finanziare e ha mollato il colpo. Il bello è che per questo titolo abbiamo già firmato fior di contratti per le trasposizioni cinematografiche e per la realizzazione di giocattoli con i personaggi del gioco e dei film, eppure nessuno è disposto a scommetterci sopra. Ci dicono tutti: mostrateci il film, e poi ne riparliamo. Per cui è probabile che lo sviluppo proseguirà a ritmi molto lenti fino a che le pellicole non arriveranno nei cinema. A quel punto non dovrebbe più essere difficile trovare qualcuno disposto a pubblicarlo!

TGM: Tutto ciò è terribile, ma non credi che la gente, prima o poi, si stuferà di giocare sempre alle stesse cose, con un numerino cambiato in fondo al titolo?
AMG: Credo che sia una sorta di circolo vizioso, quello in cui è caduta l'industria del videogioco, che presto o tardi porterà la gente a chiedere qualcosa di nuovo. Dal mio punto di vista, la distanza che ci separa dall'uscita del tunnel è ancora piuttosto lontana, ma sicuramente riusciremo a percorrerla. In quanto tempo, però, purtroppo non mi è dato saperlo.
Ovviamente, spero che accada il prima possibile e che i consumatori, per primi, vadano alla ricerca di qualcosa di più originale.

TGM: Tu sei una delle pochissime persone che hanno il privilegio di firmare i propri giochi. Come mai, secondo te, programmatori e designer così raramente possono salire alla ribalta?
AMG: Questa è una decisione che dipende principalmente dal publisher, e non sempre le motivazioni possono essere le migliori... per esempio, quando si trattò di dare un nome ad Alice, Electronic Arts ebbe un grosso problema di marketing: il brand "Alice" non era abbastanza forte e così mi dissero: "Io chiameremo American McGee's Alice". Io all'epoca non ero affatto conosciuto nell'industria dei videogiochi, e di primo acchito risposi: "No, voi non potete farlo!". Temevo, infatti, che la gente pensasse "E questo American McGee chi diavolo è? E perché mai c'è il suo nome sul videogioco?". Poi invece abbiamo visto tutti com'è andata... il mio nome è diventato una sorta di marchio registrato e oggi posso permettermi di andare avanti a usarlo. Fra l'altro, trasformare un nome in un trade mark è rischioso anche per il publisher: in questo modo rischia di creare un mito e, quando il mito decide di cambiare datore di lavoro, improvvisamente il nuovo publisher erediterà il risultato di tutti gli sforzi precedenti.

TGM: Via, non essere così modesto! Secondo te per quale ragione un pittore può firmare un quadro e un game designer no?
AMG: Tutto dipende dai publisher. Loro non vedono il videogioco come un'opera d'arte, ma soltanto come un prodotto in scatola da vendere nei negozi. A loro interessa vendere il loro marchio e dargli visibilità. In altre parole, non gli interessa dare credibilità ai singoli individui.

TGM: Beh, che dire, grazie per il tempo che ci hai regalato...
AMG: Figurati... grazie a voi!

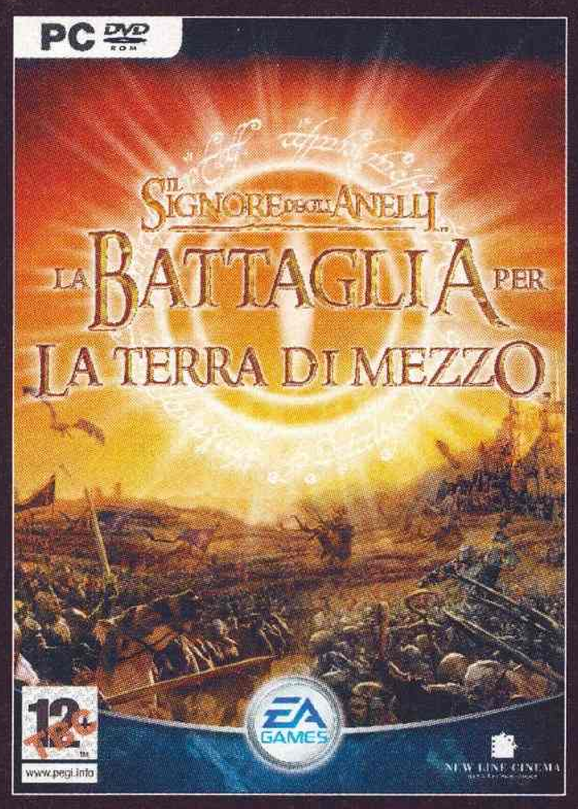
▲ Load "fischiare.prg",8,1... Searching for fischiare... ?File not found error, ready. Peccato.

▲ American McGee in una foto di repertorio...

IL SIGNORE DEGLI ANELLI™

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO™

La Battaglia per la Terra di Mezzo è appena incominciata!



Che scegliate di comandare le Forze del Bene o del Male, dai Cavalieri di Rohan alle truppe di Sauron, il destino della Terra di Mezzo è nelle tue mani.

Sviluppa le migliori strategie per raggiungere la vittoria attraverso epiche battaglie come l'assedio di Minas Tirith, il Fosso di Helm e altre ancora, così come accade nella trilogia cinematografica.

Troverai l'Anello o cercherai di distruggerlo?

Unisciti alla Compagnia dell'Anello su: www.ilsignoredeglianelli.tv

GAME CRITICS AWARDS BEST OF E3 2004

Miglior strategico PC presso E3 Los Angeles

PC DVD ROM

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

© MMIV New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc Game Code and Certain Audio Visual Elements © 2004 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

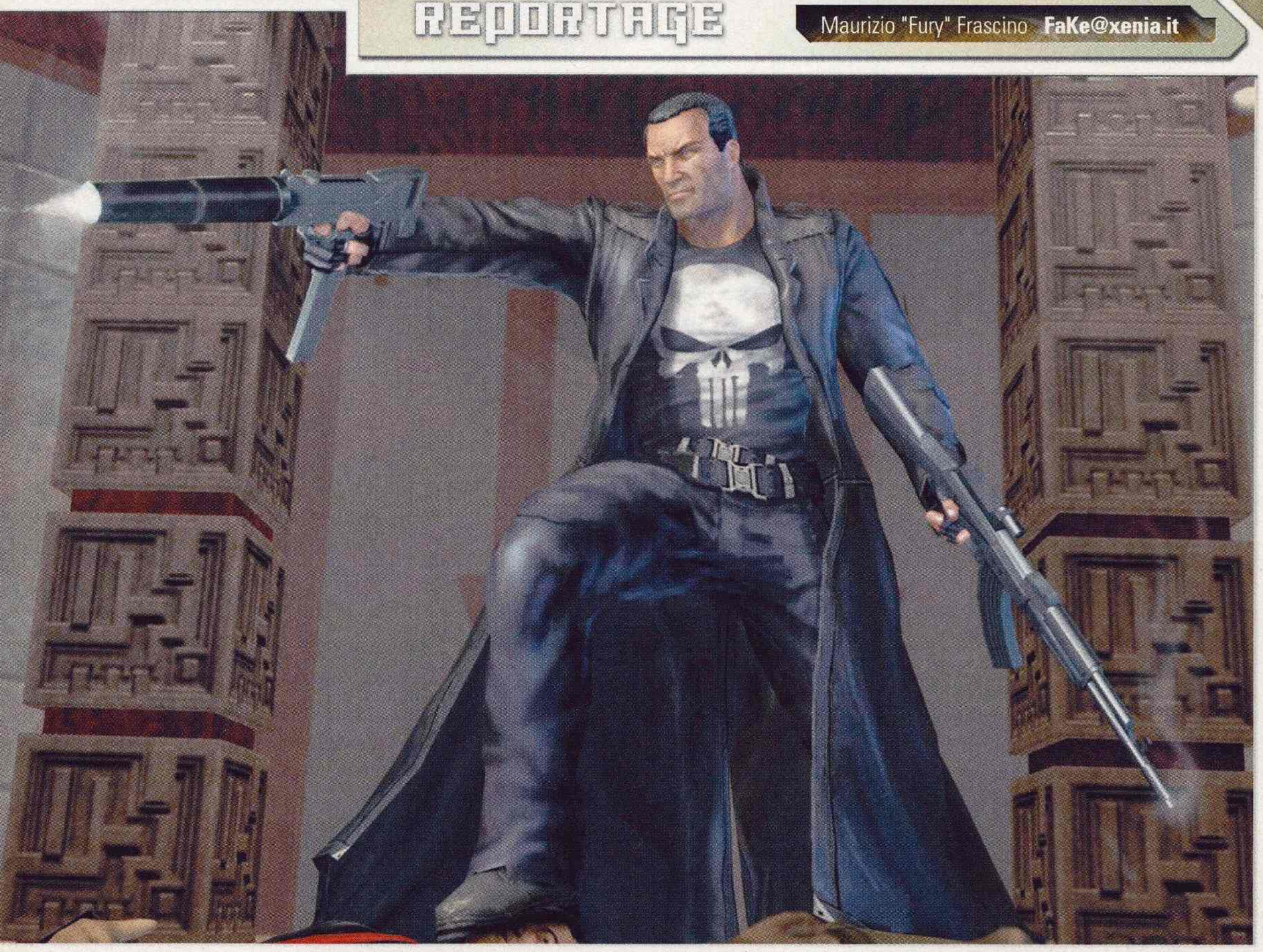
EA GAMES

Challenge Everything

THE PUNISHER

REPORTAGE

Maurizio "Fury" Frascino **FaKe@xenia.it**



SVILUPPATORE
Volition

PUBLISHER
THQ

DISTRIBUTORE
Halifax

USCITA
Febbraio 2005

SITO
thq.com/punisher/

TGM ONLINE www.tgmonline.it

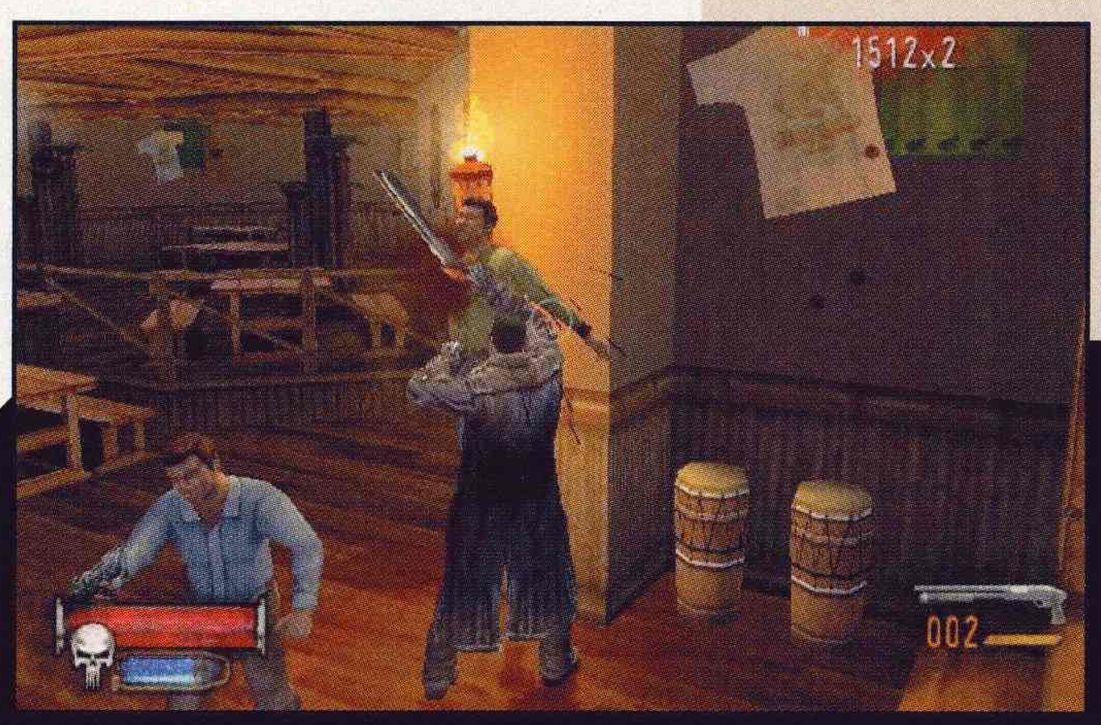
Fumetti Marvel e videogiochi: vieni sul forum di TGM Online a dire la tua!

"Li uccidi tutti e poi... cosa ti rende diverso da loro?"
"Loro hanno qualcosa da perdere."

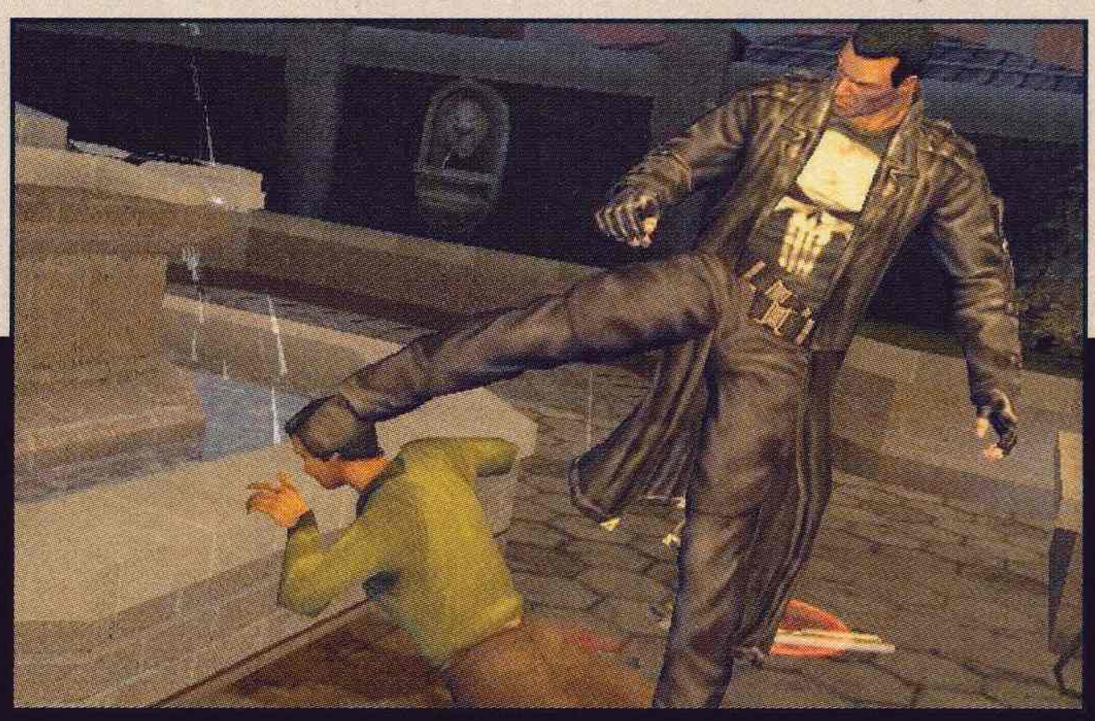
REPORTAGE

Al ritorno da una Chicago degna del clima più folle, ho avuto modo di sperimentare quale grado di sicurezza vige attualmente negli immensi aeroporti americani. Letteralmente "schedato" sia in ingresso sia in uscita, mi sono chiesto se prima o poi anche a Malpensa e in altri aeroporti italiani saremo costretti a offrire indice destro, indice sinistro e faccione agli occhi elettronici delle piccole macchine assimilatrici, fredde collezioniste di dati, prive persino delle esigenze primarie del più diligente degli operatori umani. Trasformato presto – agli occhi degli Stati Uniti d'America – in un ammasso di bit con l'obbligo di lasciare il Paese entro 90 giorni, ho avuto modo di prendere diretta visione sul work in progress di The Punisher, prossimo blockbuster di casa THQ. Sviluppato da un gruppo di più di cinquanta programmatori della Volition Inc., il gioco vedrà la luce nei primi mesi dell'anno venturo, con una modesta distanza di sicurezza dalla data di rilascio del film, il quale da

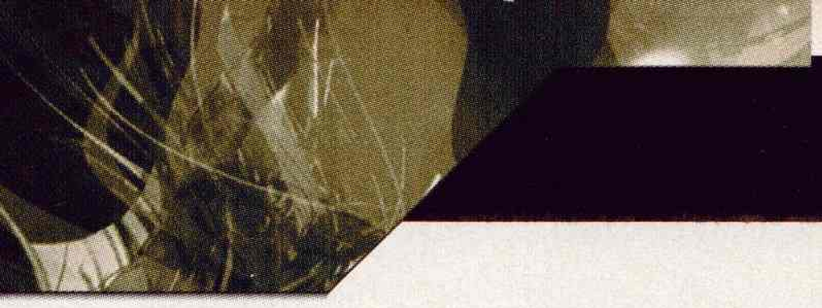
SVILUPPATO DA UN GRUPPO DI PIÙ DI CINQUANTA PROGRAMMATORI DELLA VOLITION INC., IL GIOCO VEDRÀ LA LUCE NEI PRIMI MESI DELL'ANNO VENTURO



▲ Il Punitore si esibisce in uno dei tanti "special kill", traendo ispirazione da una lampada a muro e da un paletto in posizione pericolosa.



▲ La scena, in quanto a brutalità, ricorda fortemente i primi fotogrammi di American History X. Certo, il contesto è completamente diverso, ma il fine è lo stesso.



poco ha abbandonato le sale cinematografiche. Come già accaduto in passato – e come con ogni probabilità accadrà in futuro – uno dei tanti personaggi dell'universo creato da Stanley Lieber (Stan Lee per tutti) e Jack Kirby è stato letteralmente strappato dalle pagine del fumetto, per poi essere trasportato prima su celluloide, interpretato da Thomas Jane e diretto da Jonathan Hensleigh, e successivamente sui nostri monitor, grazie al lavoro intrapreso dai Volition. Il "Punitore" è un personaggio alquanto controverso, svuotato di ogni sentimento di pietà o perdono nei confronti della criminalità, annoso male che ha deciso di combattere con metodi ben poco convenzionali, spingendosi fin dove nemmeno la più severa delle Leggi potrà mai arrivare. Spogliato momentaneamente del suo aspetto caratteristico, Punisher assomiglia molto al nostro amato Max Payne, con il quale condivide un "sogno americano" distrutto. Anche lui, poi, non ha davvero più nulla da perdere. Senza averlo citato a caso, infatti, Max Payne sarà indubbiamente l'avversario più pericoloso del prossimo titolo THQ, nonostante la distanza cronologica che separa le due produzioni.

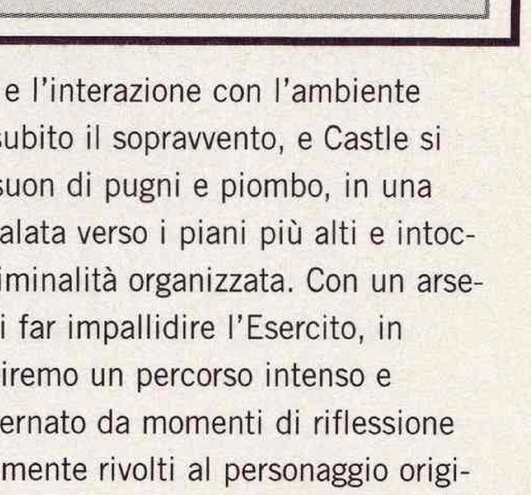
L'OBIETTIVO DEI VOLITION È QUELLO DI CREARE UNA VERA E PROPRIA "ESPERIENZA DA FUMETTO", PROFONDA, INTENSA E AUTENTICA IN OGNI SUO DETTAGLIO

DOVE FINISCE LA GIUSTIZIA, COMINCIA LA PUNIZIONE!

Visuale in terza persona, telecamera appena sopra le spalle del protagonista e tanta, tantissima azione. Ecco descritte in poche righe le linee caratteriali dell'ultima fatica griffata Volition. Estrapolato direttamente dallo storico fumetto – che senza alcun dubbio in America gode di un successo nemmeno paragonabile a quello riscontrato negli altri continenti – Frank Castle porterà sui nostri monitor la sua triste ma gloriosa storia, da una parte accontentando i numerosi fan del fumetto stesso, dall'altra cercando di aumentare la visibilità e la fama di un leggendario personaggio dell'universo Marvel. Conosciuto per la sua estrema crudeltà nell'avere a che fare con i criminali (che, ricordiamolo, hanno causato la morte di moglie e figlio), Punisher non perderà mai l'occasione di arrecare danno fisico nel modo più spettacolare e anticonvenzionale possibile, sfruttando i più di 100 "hot-spot" disseminati per i livelli di gioco. Altra caratteristica degna di nota, gli interrogatori "in loco", utilissimi per recuperare informazioni di ogni tipo, a volte indispensabili per il progredire della storia. Utilizzando gli stessi metodi brutali adottati dai delinquenti, Frank Castle andrà ben oltre il concetto di giustizia privata, spingendosi in luoghi assolutamente "fuori portata", nemmeno sfiorati da quello che noi comunemente associamo alla parola "giustizia". Nessun codice e una sola regola: risparmiare gli innocenti, direttiva da rispettare dall'inizio alla fine, pena un fatidico "game over". Contro i cattivi, invece, nessuna pietà. L'utilizzo di forza fisica e l'interazione con l'ambiente prenderanno subito il sopravvento, e Castle si farà strada a suon di pugni e piombo, in una sanguinosa scalata verso i piani più alti e intoccabili della criminalità organizzata. Con un arsenale capace di far impallidire l'Esercito, in Punisher seguiremo un percorso intenso e distruttivo, alternato da momenti di riflessione interiore, totalmente rivolti al personaggio originale Marvel. Come contorno, le numerose sezioni da sbloccare (DVD footage, bonus, elementi relativi alla storia originale di The Punisher e cose del genere) manterranno alto l'interesse del giocatore, stuzzicando piacevolmente gli intenditori del fumetto e insegnando, perché no, qualcosa di nuovo ai neofiti della saga. Lascio lo spazio

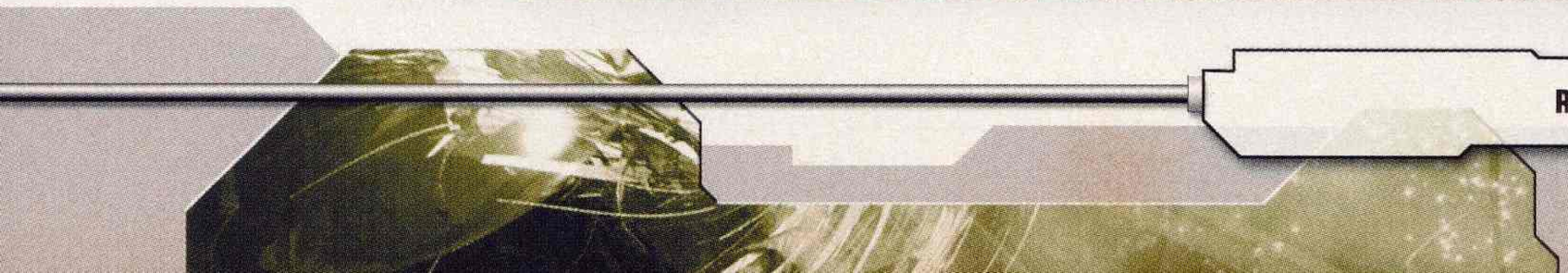
L'ARMADIETTO DEI MIEI RICORDI?

Galleggiando tra egoismo e altruismo, vorrei condividere l'emozione che ho provato di fronte a questo piccolo armadio, situato nell'atrio dei Volition Studios. In alto a sinistra, scintilla la confezione di Red Faction, titolo di qualche anno fa, nonché argomento della prima preview redatta dal sottoscritto per le pagine di TGM. In basso a destra, ohibò, cosa vedo? Quello è Summoner! Ebbene, se Red Faction è stata la mia prima preview, Summoner è la prima recensione che ho scritto per TGM! Sarà un caso, oppure c'è una sorta di legame arcano tra me, i Volition e il loro armadietto? Brr...

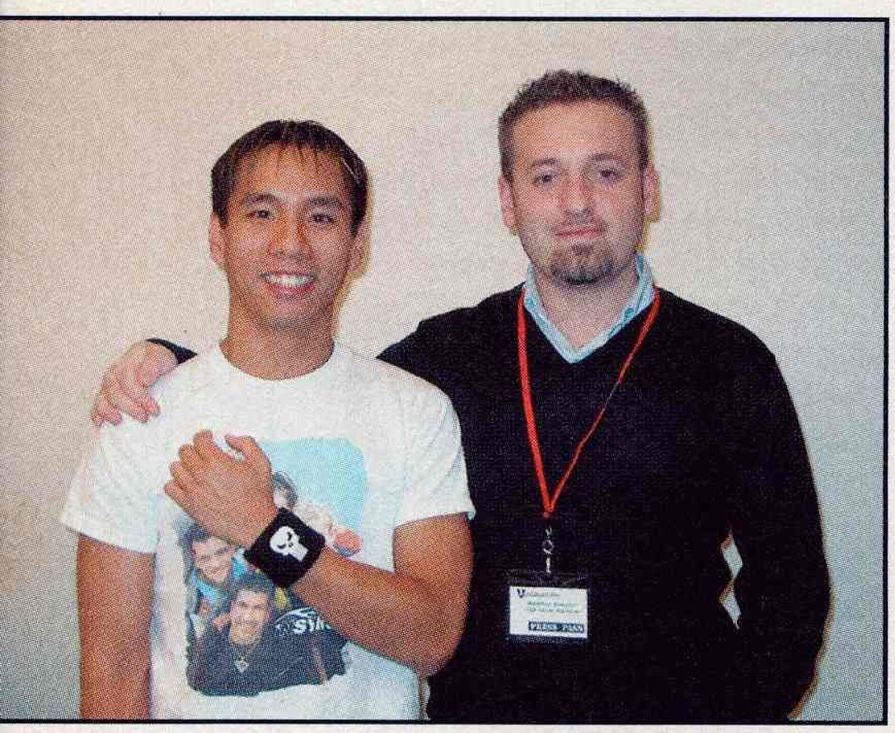


▲ Gli interni, così come gli spazi aperti, non mancano certo di dettagli interattivi. In assenza dell'ostaggio avremmo potuto risolvere con una granata...

▲ Un colpo di pistola a tamburo, ben assestato e a distanza ravvicinata, è capace di staccare un intero arto. Prova a fare "ciao ciao" con la sinistra, se non ci credi.



NESSUN CODICE E UNA SOLA REGOLA: RISPARMIARE GLI INNOCENTI!



▲ **James Tsai, designer del gioco, e il sottoscritto. Fico il suo polsino, vero?**

all'intervista e rimando l'appuntamento a febbraio, quando il gioco verrà distribuito in Europa.

LO TSAI O NON LO TSAI?

Durante la visita presso i Volition Studios, non ho certo perso l'occasione di scambiare quattro chiacchiere con James Tsai, simpatico e giovane ragazzo orientale nonché designer del gioco. Bando alle disquisizioni, passiamo subito sull'intervista.

TGM: Ciao James, finalmente un attimo di tranquillità... direi che possiamo iniziare! Per prima cosa, puoi indicarmi le principali differenze che esistono fra la versione cartacea di Frank Castle e la sua (vostra) controparte digitale?

JT: Possiamo affermare con decisione che il videogioco The Punisher è fortemente ispirato al fumetto. Non a caso la storyline è basata sul tema "Welcome back, Frank", periodo storico del protagonista dal quale abbiamo tratto la maggior ispirazione. Il nostro obiettivo, infatti, è stato quello di creare una vera e propria "esperienza da fumetto", profonda, intensa e autentica in ogni suo dettaglio. Dal film, per esempio, abbiamo preso solo qualche spunto per alcune zone, come l'appartamento di Frank, rimanendo fedeli dove possibile all'arredamento, al guardaroba, al costume, alle armi e al modo di fare visti nel fumetto. Nonostante ruotino attorno allo stesso personaggio, ci sono alcune differenze concettuali tra il fumetto e il film. Noi abbiamo preferito sposare lo stile della versione cartacea ovunque fosse possibile.

TGM: Bene, James, senza volerlo hai risposto anche alla seconda domanda che volevo porti (riguardo al paragone fumetto/film/videogioco), quindi possiamo saltare al prossimo argomento. Avremo modo di incontrare, nel gioco, altri personaggi appartenenti all'universo Marvel, come accade a volte nel fumetto?

JT: Posso già dirti che sicuramente non incontreremo mai Spiderman, ma nel rispetto della tradizione legata al fumetto, Punisher incontrerà molti personaggi – amici e nemici – appartenenti all'universo Marvel, come ad esempio Nick Fury, Iron Man, Black Widow e il Russo.

TGM: Ottimo, non posso che apprezzare la vostra scelta. Ora ti faccio una domanda scontata, che viene a galla dopo aver osservato superficialmente qualche spezzone di gioco. Quello che vediamo in The Punisher è diametralmente opposto a ciò che viene comunemente etichettato come "politically correct". Vista l'estrema (e aggiungerei giustificata) violenza che accompagna ogni gesto del Punitore nei confronti dei "cattivi", non temete il giudizio negativo della stampa non specializzata?

JT: Beh, innanzitutto sappiate che siamo in stretto contatto con un apposito ente che si occupa di comunicarci quale limite "legale" non dobbiamo superare, nazione per nazione (con relative etichette da apporre alla scatola, bollini e via di questo passo). Inoltre, in ogni territorio verrà distribuita una versione più o meno "sanguinosa" delle altre, a seconda dei casi. Per quanto riguarda invece l'aspetto violento di Frank Castle, sarebbe stato inopportuno andare contro la sua stessa natura, a tal punto da compromettere la creazione del videogioco stesso. C'è da aggiungere, inoltre, che superato il primo impatto visivo, il giocatore presto si renderà conto dell'estrema interattività offerta dall'ambiente che lo circonda, dunque gli effetti "splatter" passeranno in secondo piano, lasciando spazio al divertimento puro. Per chiudere il discorso, infine, teniamo a evidenziare l'etica di Punisher, che nonostante tutto agisce nel pieno rispetto di alcune semplici regole. Quella fondamentale? Mai colpire un innocente.

TGM: Quindi siamo ben distanti dalla violenza "gratuita" profusa in un titolo come Postal 2, tanto per intenderci. Il tempo stringe, abbiamo giusto lo spazio per un'ultima domanda veloce: nel menu principale del gioco non si vede la voce "multiplayer". Non pensate che possa essere un grosso rischio, nell'era della banda larga?

JT: Ci abbiamo pensato, credimi. Tuttavia siamo giunti alla conclusione che The Punisher non è affatto un gioco che si presta al multiplayer, e implementarne una modalità "tanto per" sarebbe stato quantomeno inutile e improduttivo. L'intensa "esperienza da fumetto", in questo caso, colmerà questa piccola mancanza del titolo.

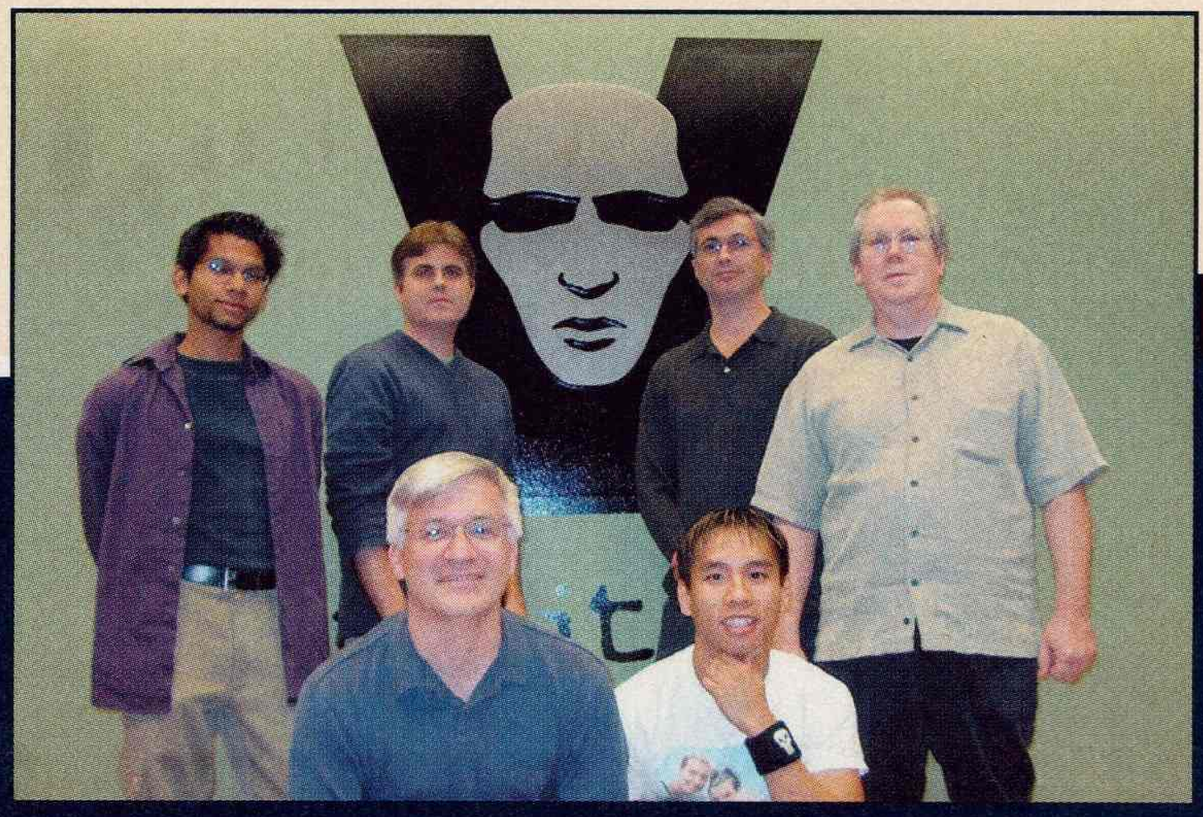
TGM: Mi trovo d'accordo con voi e vi auguro buona fortuna. In bocca al lupo, James!

JT: Crepi il lupo, e alla prossima!

REPORTAGE

▲ **Il coin-op del primo Punisher, che fantastico regalo! Grazie Volition! Ah, quello morto è Kingpin. Gioco finito...**

▼ **I Volition al gran completo. Avreste mai detto che dietro a Red Faction c'erano queste facce?**



vibrazioni

dal vivo

P2500 RUMBLE PAD

P3000 WIRELESS PAD
AND DOCKING STATION

P880 DUAL ANALOG PAD

P220 DIGITAL PAD

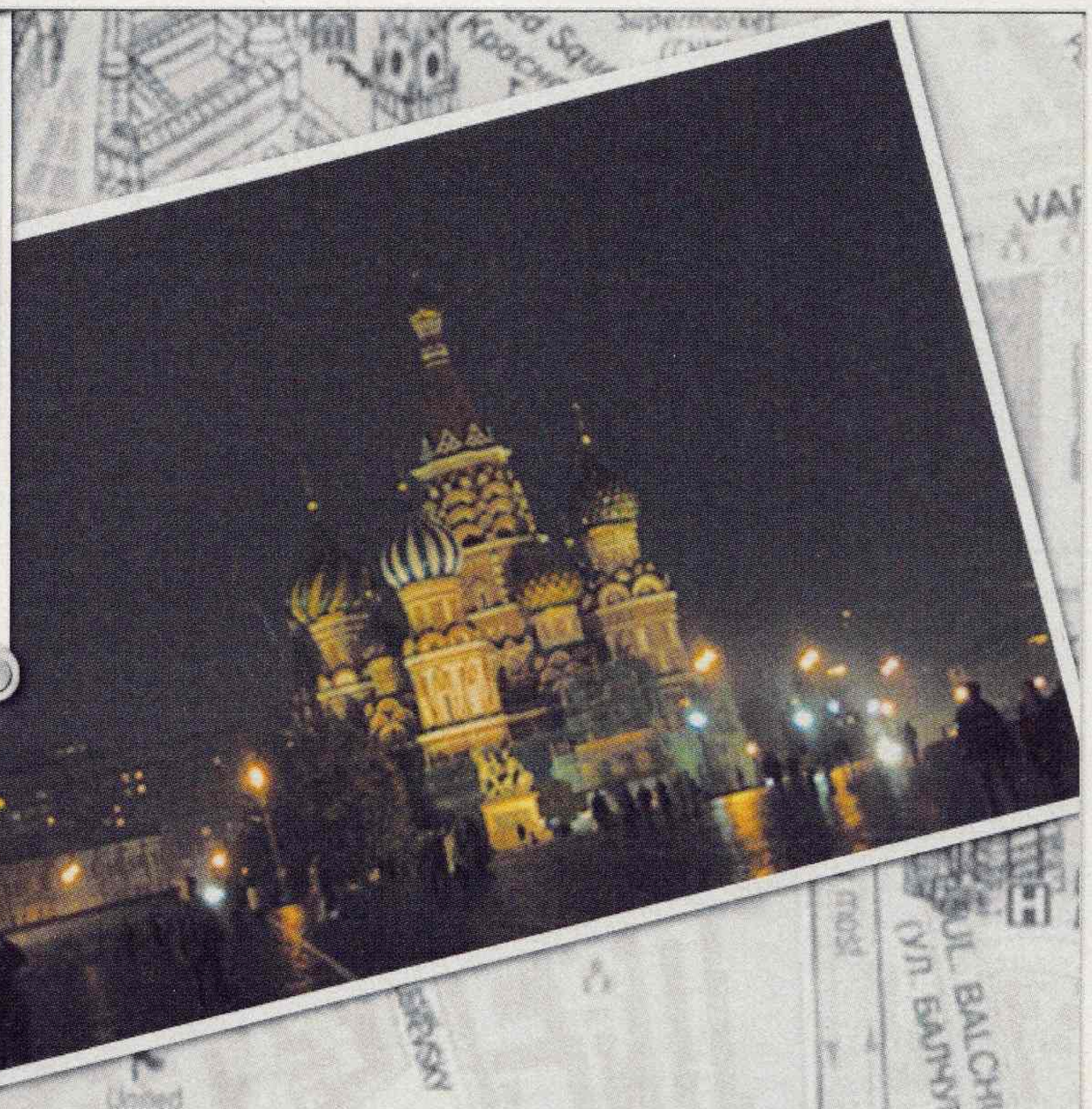
Saitek

www.saitek.com

REPORTAGE BUKA ENTERTAINMENT

REPORTAGE

Claudio "keiser" Todeschini **keiser@xenia.it**



DOVE
Mosca
INIZIO
16 ottobre
FINE
24 ottobre
SITO
www.buka.com

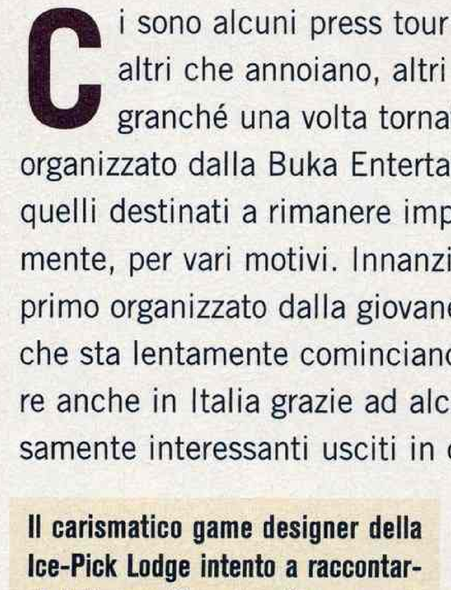
TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi vedere un sacco di altre immagini dei giochi presentati in queste pagine? Corri nella sezione Speciali di TGM Online!

Tre giorni in Russia a Mosca e San Pietroburgo, a vedere il Cremlino e la Piazza Rossa, l'Hermitage, la Cattedrale di Sant'Isacco e il Winter Palace della Venezia del nord. E uno dovrebbe anche preoccuparsi dei giochi che gli fanno vedere?

Ci sono alcuni press tour che stancano, altri che annoiano, altri che non lasciano granché una volta tornati a casa. Quello organizzato dalla Buka Entertainment è uno di quelli destinati a rimanere impressi a lungo nella mente, per vari motivi. Innanzitutto perché era il primo organizzato dalla giovane società russa, che sta lentamente cominciando a farsi conoscere anche in Italia grazie ad alcuni prodotti decisamente interessanti usciti in questi mesi (Midnight Nowhere e La Grande Guerra, tanto per fare due nomi); in secondo luogo perché mi ha dato l'opportunità di visitare - di fretta e male, come sempre in queste occasioni - due città splendide come Mosca e San Pietroburgo. E poi perché la compagnia dei giornalisti invitati (una quindicina da tutto il mondo) è stata veramente esilarante. A questo punto potrei partire con una serie di aneddoti da panico, ma mi rendo conto che a voi forse interessa di più sapere dei giochi che ho visto, quindi lascio la parola a loro. Ma prima...

Il carismatico game designer della Ice-Pick Lodge intento a raccontarci della sua "creatura", un personaggio davvero incredibile!



Questi sono i magazzini dove vengono preparati e spediti in tutta la Russia i titoli della Buka!

UN PO' DI STORIA!

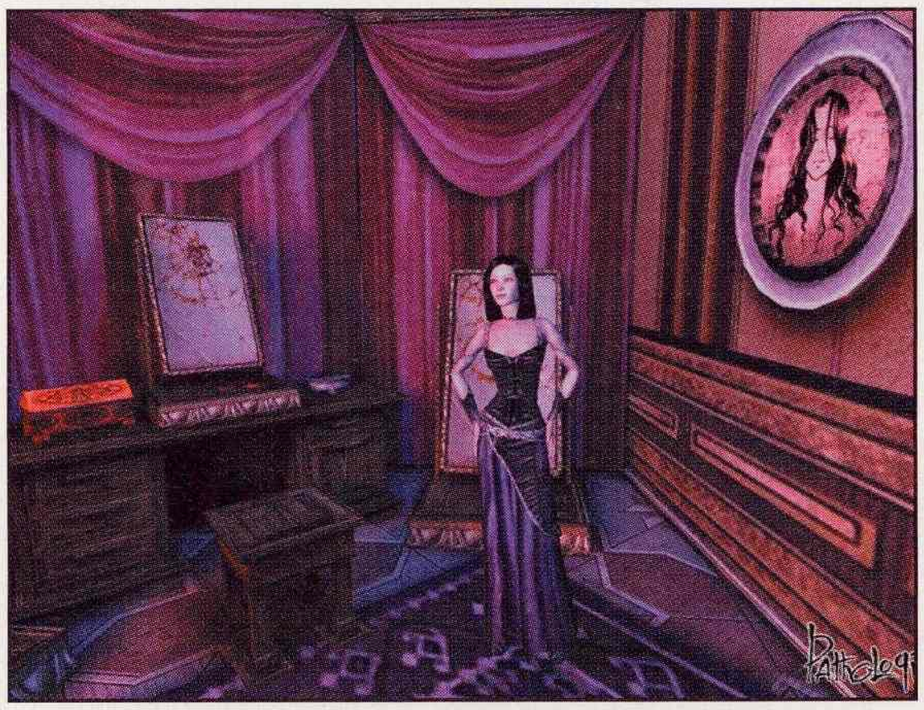
La Buka nasce nel 1994 come distributore, sul territorio russo, dei titoli SEGA, PlayStation e 3DO, cui l'anno successivo si uniscono quelli di Electronic Arts, Acclaim, Infogrames, GT Interactive, Virgin e tanti altri. È allora che i grandi capi decidono di cominciare a produrre e pubblicare videogiochi prodotti nel loro Paese: il primo titolo a vedere la luce è "Russian Roulette" che vende 15.000 copie, un record assoluto per un mercato così difficile come quello russo, dove la pirateria impazza. Nel 1997 la Buka pubblica all'estero Rage of Mages e Vangers; l'anno successivo, a causa della svalutazione del rublo, la divisione console chiude i battenti. In compenso, per fronteggiare l'emergenza pirateria, il publisher cambia modello di business, abbandonando le confezioni lussuose e tutto il resto, e vendendo i giochi nei classici "jewel-case" trasparenti con la sola copertina stampata a colori, allo stesso prezzo praticato dai pirati. Questo approccio così radicale e apparentemente folle si rivela invece vincente.
Parallelamente alle produzioni in Russia, la Buka diventa un publisher internazionale: i suoi titoli sono distribuiti in settanta nazioni, tradotti in quindici lingue diverse. Tra i suoi successi più importanti troviamo Hard Truck e i due titoli della serie Echelon.

Glu uffici della Buka in piena giornata lavorativa; ci sono altri dieci locali pieni zeppi di gente, ma non posso mettere altre foto: prendetevela con il ToSo, non con me!

PATHOLOGIC

Sviluppatore: Ice-Pick Lodge
Uscita: Primavera 2005
Sito: www.ice-pick.com

Di tutti i giochi visti nel corso del press tour, questo è stato senza dubbio il più interessante, quantomeno sotto il profilo del game design, al punto che gli stessi sviluppatori non hanno esitato a definirlo più un esperimento artistico che un videogioco vero e proprio. La presentazione è stata fatta da Nikolay Dybowksi, personaggio estremamente carismatico e misterioso, che per tutto il tempo della conferenza ha sorseggiato tè peruviano da una strana e misticheggiante tazza di porcellana. Non so se Pathologic sarà un gioco rivoluzionario come promette di essere, ma Nikolay è un personaggio da tenere d'occhio, di quelli che fra dieci anni mi permetteranno di dire "io l'ho conosciuto quando ancora lavorava nello scantinato di casa sua".



Pathologic è un action adventure tridimensionale con elementi RPG. Questa, quantomeno, è la definizione che più gli si avvicina. Il gioco si svolge in una cittadina sospesa nel tempo, in un mondo a metà tra il Medioevo e il giorno d'oggi, dove una misteriosa epidemia comincia a mietere vittime tra la popolazione (se avessero parlato di nebbia malefica, gli autori di Mystmare li avrebbero querelati... ndToSo); la scienza si rivela incapace di spiegare le atroci morti di cui sono vittime gli abitanti. Tre misteriosi personaggi fanno il loro ingresso in città: il Bachelor, il Ripper e la Devotress, la cui sopravvivenza dipenderà da ciò che faranno nei successivi dodici giorni (un giorno corrisponde all'incirca a due ore di gioco effettivo), al termine dei quali arriverà l'esercito a radere al suolo la cittadina prima che il contagio si diffonda ulteriormente. Un lasso di tempo assai breve, dunque, nel quale il nostro alter ego virtuale (scelto tra i tre) dovrà indagare sul Male che incombe, interagire con oggetti e personaggi e cercare di risolvere - almeno parzialmente - il mistero. Più che una trama vera e propria, Pathologic sembra mettere a disposizione del giocatore un'ambientazione estremamente curata e dettagliata,

lasciando poi che sia lui a far evolvere naturalmente l'intero mondo, con le sue scelte e le sue azioni. La città stessa è suddivisa in tre aree principali, caratterizzate da un differente grado di "infezione", la cui ampiezza e posizione varierà dinamicamente nel tempo. Gli abitanti hanno una "vita" propria, e si dimostreranno più o meno ostili nei nostri confronti a seconda della nostra reputazione. Questo parametro è influenzato dal nostro modo di gestire le situazioni (curare qualcuno, risolvere enigmi e via di questo passo). Detto in altre parole, il gioco non ha un vero e proprio finale; o meglio, come ci ha raccontato lo stesso Nikolay, ne esistono diversi, ciascuno dei quali risponde solo in parte alle numerose domande che sorgeranno durante l'avventura. Lo spazio a mia disposizione, come vedete, si è rapidamente esaurito, e di cose da dire ce ne sarebbero ancora parecchie. Ma non temete, nei prossimi mesi avremo nuovamente occasione di riparlare di questo intrigante titolo, ve lo garantisco!

BATTLE MAGES: SIGN OF DARKNESS

Sviluppatore: Targem Games
Uscita: inverno 2004
Sito: www.targem.ru

Battle Mages è uno strategico in tempo reale uscito qualche mese fa, che su TGM si è beccato un onesto 73, e del quale Sign of Darkness è l'inevitabile espansione. L'add-on conterrà quattro nuove campagne, compresa quella dei Non-morti, un nuovo eroe per ogni campagna, una nuova razza, gli Elfi, con tanto di unità e relativi potenziamenti. Farà la sua comparsa anche la Magia Oscura, disponibile nella campagna dei Non-morti; a livello di gameplay si segnalano l'aggiunta del sistema di inventario a "slot" per le truppe, che possono così immagazzinare armi e oggetti da utilizzare in seguito, la possibilità di portare con sé le unità lungo tutta la campagna, così da guadagnare in forza di fuoco per gli scontri finali, l'aggiunta delle condizioni meteorologiche variabili e della transizione giorno - notte, con le inevitabili ripercussioni sulle unità e sulle condizioni del terreno.

BMSoD conterrà un totale di sedici mappe inedite, ciascuna delle quali potrà contare su obiettivi dinamici e secondari. Ogni livello di gioco, infine, richiederà un massimo di tre ore per essere portato a termine.

HELLFORCES

Sviluppatore: Orion
Uscita: inverno 2004
Sito: www.orion-mm.ru/hell

La Orion è una software house nata dalla passione di alcuni programmatori che hanno deciso di dire la loro nell'affollato panorama videoludico: parola di Alexey Gelman, game designer. E dal momento che ai ragazzi della Orion piacciono gli FPS, che tipo di gioco pensate che sarà questo Hellforces?
Senza perdersi troppo in chiacchiere, HF catapulta il giocatore in un mondo pieno zeppo di zombie, cybersoldati e demoni con l'obiettivo di rispedire al mittente il solito Satana che vuole conquistare la Terra.
HF vorrebbe distinguersi dagli altri shooter per un sacco di cose, a partire dal motore grafico di ultima generazione per arrivare ai combattimenti, in cui ci si dovrà confrontare con oltre trenta tipi di mostri diversi, ciascuno dei quali richiederà un approccio tattico studiato ad hoc. L'arsenale è da manuale: venti armi, dai semplici tubi di metallo e mazze da baseball passando per fucili laser, Kalashnikov e gingilli dal sapore ben più mistico, come la Nemesis e la Master of Soul. Non mancheranno violenza e abbondanti dosi di humour. Alexey in questo è stato molto categorico: "nel nostro gioco c'è tanto sangue, ed è rosso".
Gran parte della presentazione è stata focalizzata sullo snocciolamento delle innumerevoli caratteristiche del motore grafico, sviluppato internamente: supporto DirectX 9.0, Pixel e Vertex Shader 2.0, ombre e luci dinamiche, fisica newtoniana, sistema ragdoll per i nemici, modelli da cinquemila e più poligoni, sistema particellare che simula fumo, fuoco, polvere e pioggia, livelli dettagliati al chiuso e ampi all'aperto, cinque episodi da sei mappe ciascuno, con ambientazioni curate e assai diverse tra loro. Quella che ci è stata mostrata negli uffici della Buka era una versione pre-alpha del gioco, quindi assai poco definitiva. Tempo per migliorare le cose ce n'è, e i ragazzi della Orion sembrano avere la giusta dose di entusiasmo. Speriamo bene.

REPORTAGE

OPERATION MATRIARCHY

Sviluppatore: MADia
Uscita: primavera 2005
Sito: www.madia.ru

Lasciamo Mosca e dirigiamoci a San Pietroburgo dove ha sede la MADia, già autrice dei due titoli della serie Echelon. La Software House in questione ha deciso di cambiare decisamente genere, sviluppando uno shooter in soggettiva dall'ambientazione quantomeno bizzarra, vagamente trash e destinata a inevitabili polemiche: a causa di un'invasione aliena che si è manifestata sotto forma di virus, tutte le donne del pianeta si sono trasformate in mostri assetati di sangue, desiderose solo di sfruttare il povero maschio come terreno di coltura per raccapriccianti esperimenti genetici. Al nostro eroe, cromosoma XY, toccherà l'ingrato compito di sterminare l'intera popolazione femminile. A memoria, gli unici nemici femminili visti fino a oggi erano le assassine di Half-Life e le samurai di NOLF 2... Questo Operation Matriarchy promette di bilanciare i conti! Così a priori, credo che il fatto di dover uccidere solo donne non mi lascerà del tutto indifferente (sarà contenta tua moglie... ndToSo)...
Tanto per variare un po', gli sviluppatori hanno inserito una power armor, che altro non è se non una mega armatura da combattimento che capiterà di trovare di quando in quando. Grazie a questo simpatico gingillo, potrete utilizzare armi più potenti, contare su una maggiore protezione contro il fuoco nemico e... muovervi più lentamente (c'è sempre un lato negativo, no?). I game designer si sono sbizzarriti nella creazione di mostri di ogni sorta, tutti caratterizzati da un non so che di "femminile". Le ambientazioni saranno di due tipi: la classica base spaziale e quella "organica", con alcune mappe all'aperto. Il motore grafico si basa su quello già utilizzato in passato per i due Echelon, e gestisce in maniera agevole gli spazi ampi, anche nella versione beta che ci è stata mostrata. Non mancheranno modelli ragdoll per i nemici (letteralmente bambola di pezza. Questa tecnica viene utilizzata per riprodurre, in maniera credibile, le contorsioni dei personaggi uccisi) e una fisica realistica.

PACIFIC STORM

Sviluppatore: Lesta Studio
Uscita: primavera 2005
Sito: www.lesta.ru

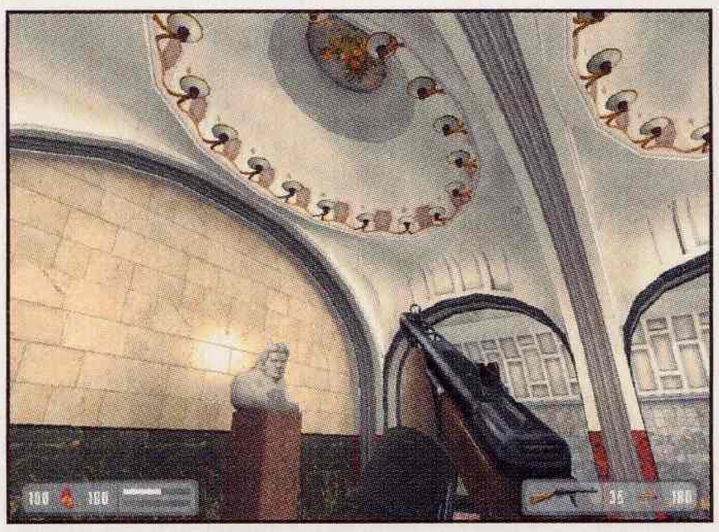
La Lesta Studio, di cui sta per uscire in Italia La Grande Guerra (il titolo originale del gioco è Entente), si occupa sia di sviluppare videogiochi sia di realizzare spot e documentari per la televisione. Pacific Storm, pensate un po', era nato come progetto per un film storico sulle battaglie della Seconda Guerra Mondiale.
Successivamente, però, è stato "promosso" a videogame.
La struttura di questo titolo è quantomeno peculiare; al suo interno si trovano, infatti, tre giochi in uno: un wargame "classico" alla Risiko!, uno strategico in tempo reale e un simulatore di volo. Il giocatore può decidere di affrontare le diverse missioni in uno qualsiasi dei tre modi proposti, passando dall'uno all'altro in qualsiasi momento.
Semplice pilota impegnato in un frenetico combattimento oggi, comandante in capo della flotta al largo di Pearl Harbor domani... a seconda dell'umore del momento.

Pacific Storm ricrea ogni scontro avvenuto tra Americani e Giapponesi, con aerei e unità navali riprodotte fedelmente basandosi sul consueto materiale d'archivio, e con una qualità grafica davvero impressionante; a livello strategico non mancherà la gestione delle risorse economiche e industriali (con un complesso albero tecnologico) per la ricerca e lo sviluppo di nuove unità. Per quanto riguarda il "volo", potremo scegliere tra un modello arcade o simulativo, e scorrazzare tra le città proposte, tutte caratterizzate da un elevato livello di dettaglio dinamico.
La versione presentata alla stampa era una beta giocabile: il simulatore di volo risultava discretamente divertente, ma non c'è stato il tempo di provare a dovere le altre modalità. L'impressione pressoché unanime di tutti i giornalisti presenti è stata che PS ha delle grandi potenzialità, e potrebbe portare una sana ventata di novità nel settore dei titoli bellici, con una struttura a "scatole cinesi" davvero intrigante; rimane tuttavia forte la paura - speriamo infondata - di trovarsi di fronte a tre giochi diversi, nessuno dei quali particolarmente riuscito.

STALIN SUBWAY

Sviluppatore: G5 Software
Uscita: primavera 2005
Sito: www.g5software.com

Il titolo della G5 era uno dei più attesi della presentazione, più che altro per la peculiare ambientazione del gioco, la città di Mosca nel 1952, pieno periodo staliniano.
I livelli di gioco ricostruiranno fedelmente la capitale sovietica di quel periodo, in particolare le splendide stazioni della metropolitana, l'esterno del Cremlino, i cantieri della allora in costruzione Università di Mosca e il palazzo del governo a Lubyanka. In questa splendida ambientazione, il nostro alter ego digitale dovrà farsi strada tra nugoli di agenti del KGB, utilizzando le armi dell'epoca e altri oggetti che si renderanno via via disponibili: esplosivi, medikit e via di questo passo. Gli sviluppatori hanno lavorato molto sul motore fisico del gioco, che offrirà un sistema di ferite al corpo realistico, tecnologia ragdoll per i nemici, oggetti distruttibili e diversi parametri di fuoco legati ai proiettili di armi differenti, in funzione anche della superficie colpita e della velocità dell'impatto. Al giocatore spetterà decidere se optare per un approccio stealth e meno "fracassone" alle diverse missioni, o se puntare all'azione in maniera più diretta.



MOSCOW RUSH

Sviluppatore: HBM
Uscita: primavera 2005
Sito: www.buka.com

Anche i russi vogliono dire la loro nel campo degli arcade di corse automobilistici! Moscow Rush, in buona sostanza, è un Need For Speed Underground ambientato in una Mosca ricreata in maniera molto fedele dagli sviluppatori, cosa che da sola rende più che interessante il gioco. Visti i forti contatti commerciali con Germania e Cina, alla Buka stanno già pensando a Berlin Rush e Pechino Rush, versioni "personalizzate" che sfruttino il medesimo motore su una "mappa" differente. Inutile dire che a questa notizia ogni giornalista si è sentito in dovere di reclamare a gran voce un "Città_Qualsiasi Rush", o perlomeno un editor che permetta di importare i dati dei navigatori satellitari all'interno del gioco. Non credo che l'idea verrà realizzata, ma di certo non sarebbe male...

REPORTAGE NC SOFT

REPORTAGE

Massimo "NKZ" Nichini nkz@xenia.it

DOVE
Londra

INIZIO
21 ottobre

FINE
23 ottobre

SITO
www.ncsoft.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Appassionato di MMO? Visita il forum dedicato ai mondi virtuali su TGM Online!

Il colosso asiatico dell'intrattenimento online sbarca ufficialmente in Europa con alcuni progetti già famosi e qualche succosa novità. Siamo stati per voi al D-Day di casa NC Soft ed ecco cosa abbiamo scoperto.

Chi bazzica il fitto mondo dei MMO di qualsivoglia natura dovrebbe già conoscere molto bene questa società. Trattasi, infatti, di un'operosa e ispirata casa di sviluppo nata in Corea del Sud nel lontanissimo 1997, capace di conquistare il mercato a colpi di titoli di spessore, su tutti il primo, celebre Lineage. Il grande botto, però, la software house lo ha avuto qualche anno dopo, nel 2001, quando da fortissimo produttore locale si è trasformata in colosso internazionale con la fondazione degli studi americani. Questi "uffici" hanno il duplice merito di aver permesso sia la distribuzione dei loro prodotti in lingua inglese sia la nascita di nuovi accordi con sviluppatori americani. Per chiudere il giro del mondo all'azienda coreana mancava un grande tassello: il mercato europeo. Potevamo noi di TGM mancare all'evento ufficiale che fa sbarcare NC Soft e i suoi titoli anche nel nostro continente? Ecco a voi il reportage sui primi tre giochi che verranno distribuiti anche in Italia nei prossimi mesi. Iniziate a scaldare la connessione a internet...

Gli sviluppatori di CoH ci spiegano i punti di forza del loro mondo online tutto risse e superpoteri.

CITY OF HEROES È IN ASSOLUTO IL PRIMO MMORPG CHE PERMETTE AL GIOCATORE DI VESTIRE I PANNI DI UN SUPEREROE

Fare supergruppi in CoH è fondamentale, ma anche chi ha poco tempo da dedicare al gioco potrà divertirsi a Paragon City...

PER CHI ADORA TRAVESTIRSI... CITY OF HEROES!

Il primo titolo di casa NC Soft che verrà ufficialmente distribuito e supportato in Europa (e che noi vedremo nei negozi sotto etichetta Halifax) è proprio uno dei più interessanti parti della branca nord americana dell'azienda. Sviluppato dai Cryptic Studios, City Of Heroes è in assoluto il primo MMORPG a mettere il giocatore nei panni di un supereroe. Avete capito bene, il tema di CoH è proprio quello dei tizi in calzamaglia dotati di superpoteri: la città di Paragon City è assediata ormai da anni da criminali e mostri di ogni genere, e solo le nuove leve in costume che continuano a radunarsi nella città impediscono alla metropoli di sprofondare nelle mani dei maligni. A rendere CoH un gioco online di massa un po' particolare non sono però soltanto ambientazione e soggetto:

Il mondo dei fumetti e dei film fatto a MMORPG... è dai tempi di Freedom Force che aspettavo qualcosa del genere!

Lineage II è già presente sul mercato americano da tempo. Tra qualche mese, però, sarà ufficialmente distribuito in Italia!

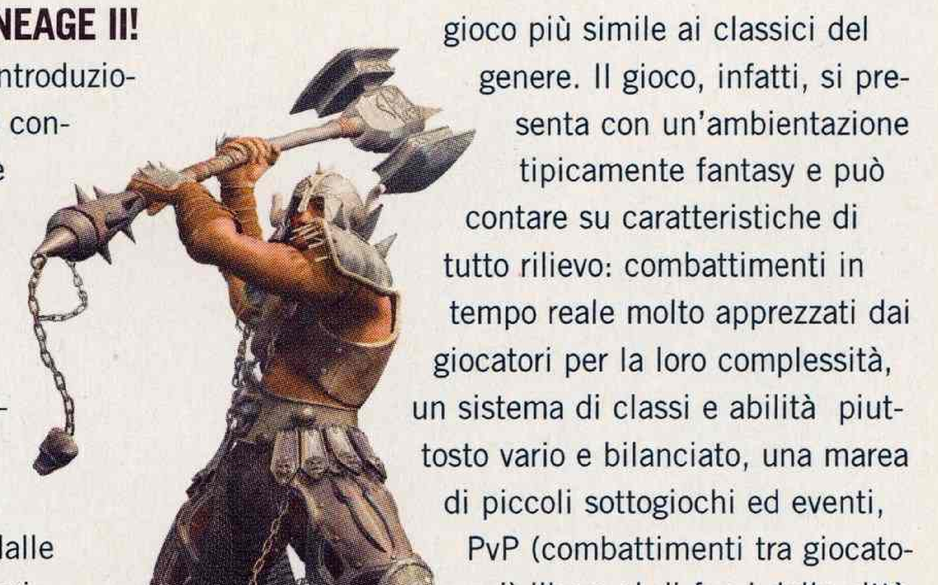
VIAGGI E PRESENTAZIONI

Piccolo box strappato allo spazio redazionale per ringraziare e in qualche modo rendervi partecipi dei retroscena di questa ennesima spedizione. Innanzitutto, un saluto a Lorenzo e Vicenzo, miei compagni di trasferta e di avventura quando l'aeroporto di Heathrow si è magicamente trasformato nel Terminal di Tom Hanks pochi minuti prima del previsto ritorno, lasciandoci con alcuni voucher per mangiare e dormire e la speranza di trovare un aereo il giorno dopo. Quindi un grazie a tutto lo staff di NC Soft, a tutti gli sviluppatori presenti, in particolare ai ragazzi dei Cryptic Studios, che ci hanno regalato esilaranti spaccati di come funziona un MMORPG visto dall'altra parte della rete, con tutti i suoi mille problemi e le sue piccole crisi. Roba che "E.R. - Medici In Prima Linea" diventa una sitcom...

per stessa ammissione dei suoi sviluppatori, il sistema di gioco è stato pensato in modo che favorisse l'esperienza di gioco anche dei cosiddetti "casual player". Dite la verità: quante volte vi è capitato di avere voglia di iniziare una sessione col vostro personaggio XYZ nel magico mondo di 123 ma di dovervi rinunciare perché avevate a disposizione "solo" qualche ora, mentre la quest o il dungeon che volevate esplorare necessitava di molto più tempo e organizzazione? Ebbene, in CoH tutto questo è stato superato fornendo al giocatore l'opportunità di divertirsi come il più comune dei protagonisti di un fumetto. Il semplice girovagare per la città risolvendo piccoli furti o combattendo qualche criminale è un'opzione valida per chi vuole divertirsi senza sacrificare troppe energie in un mondo virtuale. Questo non significa che il gioco non metta a disposizione tutte le opportunità classiche di molti MMORPG, anzi: missioni particolarmente pericolose coinvolgeranno supergruppi, ci sarà la possibilità di fondare la propria "associazione" di supereroi e così via. Insomma, stiamo parlando di un gioco pensato per essere uno svago senza troppe controindicazioni, capace di trasferire tutto il fascino dei fumetti e dei loro protagonisti online, sui server persistenti. Di più non vi dico, anche perché CoH sarà disponibile nei negozi già tra poche settimane: aspettatevi una recensione dettagliata del prodotto già sul prossimo numero di TGM.

Costumi per tutti: uno degli aspetti più belli di essere un supereroe è presente in CoH... Passerete ore a disegnare calzamaglie di tutte le forge e colori!

LINEAGE II SI PRESENTA CON UN'AMBIENTAZIONE TIPICAMENTE FANTASY E OFFRE CARATTERISTICHE DI TUTTO RILIEVO



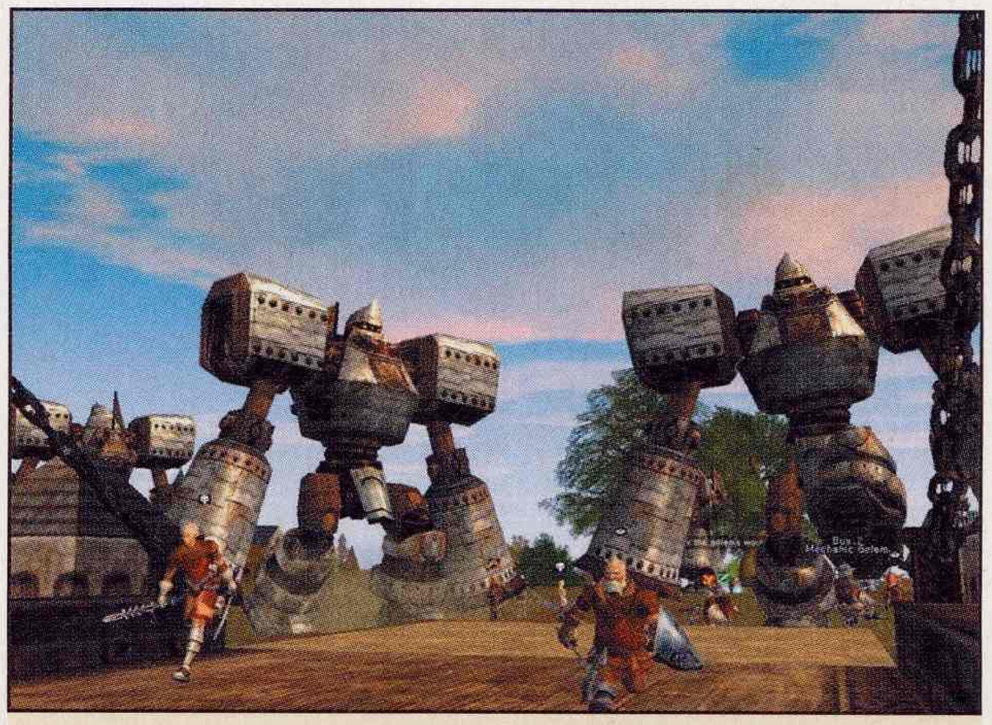
Il sistema di combattimento in tempo reale di Lineage II è uno dei punti di forza del gioco.

FANTASIA IN TEMPO REALE... LINEAGE II!

Come dicevamo nell'introduzione, il prodotto che ha convinto NC Soft a uscire dai confini asiatici è stato Lineage. Da poco più di un anno a questa parte, questo titolo è stato sostituito nei cuori di molti appassionati da un nuovo MMORPG dalle caratteristiche peculiari molto simili. Lineage II, che sarà disponibile in Europa a partire dalla prossima primavera, offre senz'ombra di dubbio l'esperienza di gioco più simile ai classici del genere. Il gioco, infatti, si presenta con un'ambientazione tipicamente fantasy e può contare su caratteristiche di tutto rilievo: combattimenti in tempo reale molto apprezzati dai giocatori per la loro complessità, un sistema di classi e abilità piuttosto vario e bilanciato, una marea di piccoli sottogiochi ed eventi, PvP (combattimenti tra giocatori) libero al di fuori delle città basato sul cosiddetto allineamento morale del personaggio, assedi a castelli e guerre fra gilde. Il tutto, impreziosito da un motore grafico spettaco-

PROGETTI FUTURI

Oltre ai tre titoli che ci sono stati presentati ufficialmente, NC Soft ha in cantiere un bel po' di nuove proposte per gli appassionati di mondi virtuali di varia natura. Su tutti, non possiamo non citare la prevista nuova versione di City Of Heroes dedicata ai supercriminali, chiamata City Of Villains, che promette di aggiungere non solo il PvP al mondo colorato di Paragon City, ma tante altre preziose novità. E che dire poi di Tabula Rasa, il nuovo titolo che sta prendendo forma (anche se con qualche ritardo di troppo, stando alle indiscrezioni) dalla mente geniale di un tale Richard "Lord British" Garriott? Stiamo parlando del padre di Ultima eh, mica di uno come tanti... Ma le proposte future non finiscono qui: per gli amanti delle quattro ruote, degli scenari post-apocalittici e delle corse senza regole sta per arrivare anche Auto Assault, un prodotto tutto sportellate e sparatorie. Di sicuro non si può accusare NC Soft di avere poche frecce al suo arco...



Grazie alla Chronicle II, nuova espansione appena pubblicata, il mondo di Lineage è ancora più ricco e appassionante.

La presentazione di Guild Wars ci ha permesso di vedere dal vivo il nuovo CORPG di casa NC Soft dal vivo. L'impressione è stata moooolto positiva!

lare e dalle capacità a volte sorprendenti. Con qualità del genere, non stupisce che Lineage II al momento sia uno dei titoli online più giocati in America. Se a questo aggiungete che sta per uscire la cosiddetta Chronicle II (con questo termine si identificano i "major upgrade", patch che rispetto ad altri MMORPG non si limitano ad aggiungere solo qualche nuovo elemento di gioco o a correggere eventuali bug, ma propongono nuove aree, nuove classi, nuovi oggetti e nuovi eventi), capirete che il successo è una logica conseguenza. Queste espansioni - gli sviluppatori ci hanno tenuto a precisarlo - saranno disponibili in contemporanea anche per il mercato europeo. Visti alcuni precedenti con altri MMORPG, la notizia non può che renderci felici.

SPAZIO AL NUOVO... GUILD WARS!

Se CoH e Lineage II sono prodotti già disponibili da tempo oltreoceano e in madrepatria, Guild Wars è invece un gioco tutto nuovo che verrà distribuito molto probabilmente in contemporanea su tutti i mercati. Non solo, Guild Wars sarà probabilmente interamente tradotto in varie lingue, il che significa che non è esclusa una versione completamente localizzata nel nostro idioma. Già, ma cos'è Guild Wars? Innanzitutto, è bene precisare che gli sviluppatori non lo considerano un MMORPG, ma un CORPG, dove la lettera C sta a indicare la parola Competitive.

La struttura di gioco è stata pensata proprio affinché sia solo l'abilità del giocatore l'unica differenza tra un personaggio e un altro: scordatevi i livelli di esperienza e punteggi di caratteristiche, perché qui non ne troverete. L'intero gioco si basa, infatti, sulle skill, o abilità che dir si voglia. Ogni personaggio sarà "formato" da una combinazione di due classi differenti (una principale e una secondaria): in base alle classi scelte, avrete accesso a un "libro" tra cui scegliere stili di combattimento, abilità speciali e magie. Se pensate che la cosa sia riduttiva, dovete prima sapere che il gioco offrirà migliaia di skill differenti!

Per rendere la cosa ancora più divertente e confermare ancora di più quella C di cui sopra, il numero di abilità che ogni personaggio si potrà portare appresso iniziando un'avventura sarà limitato. Già, perché differentemente da altri MMO, in Guild Wars ogni avventura è un mondo a sé stante. I giocatori potranno certo radunarsi in città e villaggi e chiacchierare liberamente tra loro, ma ogni volta che visiteranno un luogo, il server creerà una diversa istanza solo per i personaggi che hanno deciso di giocare assieme quella particolare avventura: la scelta vedrà aree (e quindi missioni) da giocare in solitaria, "quest" per gruppi e, per giustificare il nome del gioco, situazioni in cui diverse gilde si affronteranno a viso aperto. Altra piccola nota: GW non prevedrà alcun abbonamento mensile, ma saranno via via messe a disposizione nuove espansioni e si potrà scegliere se acquistarle o meno.

Avventure in solitaria, in gruppo o combattimenti con altre gilde: GW offrirà divertimento per tutti i palati.

LA STRUTTURA DI GUILD WARS È STATA PENSATA AFFINCHÉ L'UNICA DIFFERENZA TRA UN PERSONAGGIO E UN ALTRO SIA RAPPRESENTATA DALL'ABILITÀ DEL GIOCATORE

Le varie avventure di GW permetteranno di imparare e ottenere nuove abilità, punto focale del sistema di gioco.

WE CAN BE HEROES

...

COMING SOON

...

WWW.CITYOFHEROES.COM

NCSOFT®

CRYPTIC STUDIOS™

Se credi che la leucemia sia un male inguaribile devi farci un favore.

Piantarla.

Il 10, 11 e 12 dicembre
nella tua città trovi
le Stelle di Natale per sostenere
la ricerca e la cura delle leucemie,
dei linfomi e del mieloma.

AIL
ASSOCIAZIONE ITALIANA
CONTRO LE LEUCEMIE-LINFOMI E MIELOMA
ONLUS

Sede Nazionale - Via Ravenna, 34 - 00161 Roma
c/c Postale n. 46716007
www.ail.it

Se vuoi sapere quali sono le piazze
con le Stelle dell'AIL chiama il numero **06/4402696**

ARMANDO TESTA SI RINGRAZIA L'EDITORE CHE PUBBLICA GRATUITAMENTE QUESTO ANNUNCIO SOTTO L'ALTO PATRONATO DELLA PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA

ENTER A WORLD OF

DANGER AND GLORY

COMING SOON

LINEAGE II

THE CHAOTIC CHRONICLE

Deluxe

A Massively Multiplayer Game for PC

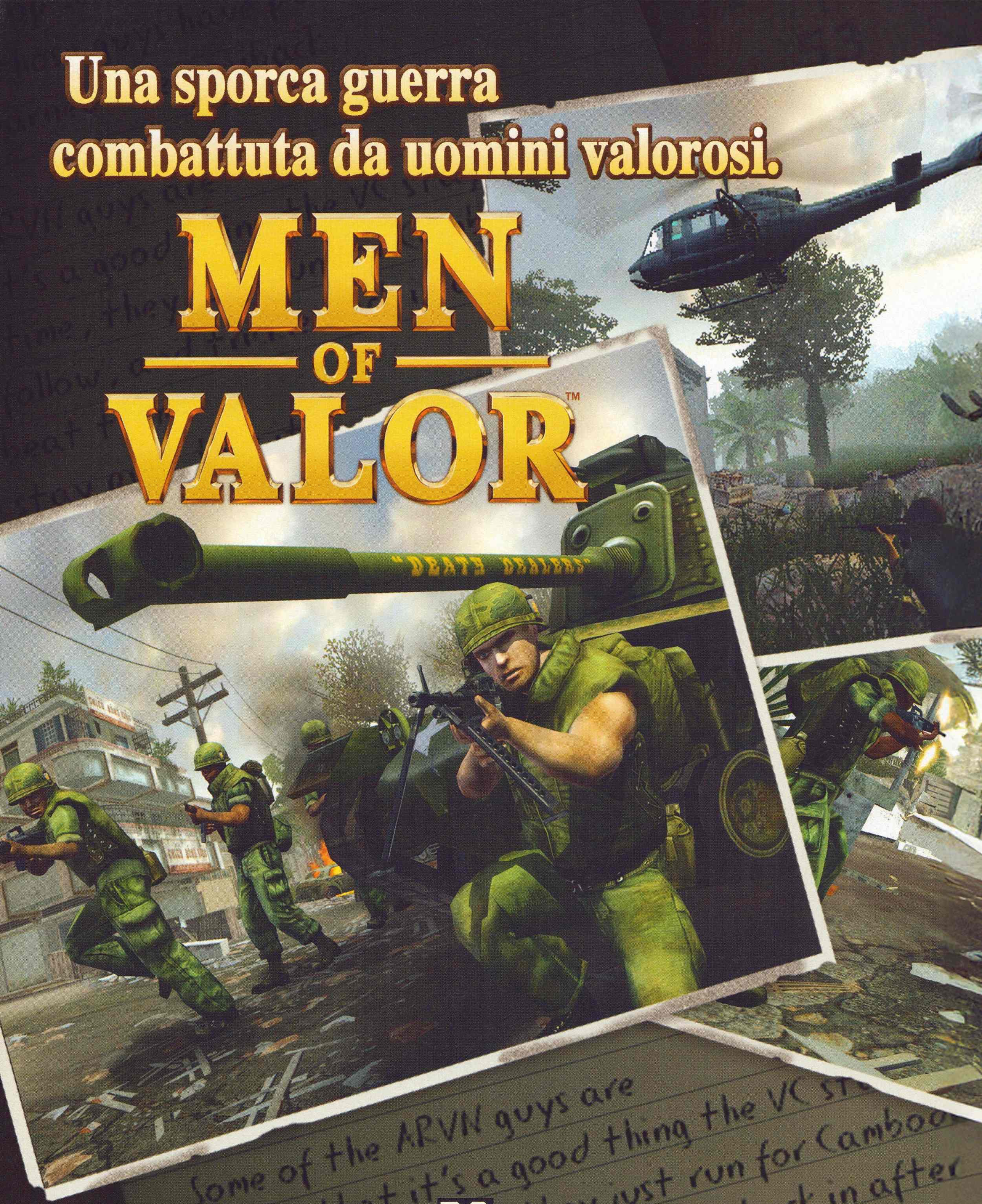
WWW.LINEAGE2.COM

NCSOFT®

E & G™

Una sporca guerra combattuta da uomini valorosi.

MEN OF VALOR™



XBOX LIVE ONLINE ENABLED

PC CD-ROM SOFTWARE

VIVENDI UNIVERSAL games

2015™

© 2004 2015, Inc. Tutti i diritti riservati. Sviluppato da 2015, Inc. Men of Valor, 2015 e i rispettivi logo sono marchi di 2015, Inc. Vivendi Universal Games e il logo Vivendi Universal Games sono marchi di Vivendi Universal Games, Inc. Unreal e il logo Unreal logo sono marchi registrati di Epic Games, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, il logo Live,e il logo Xbox sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation in U.S. e/o in altri paesi. © 1998-2004, OC3 Entertainment, nc. e suoi licenziatari. Tutti i diritti riservati. Dolby e il simbolo doppia D sono marchi di Dolby Laboratories. Tutti gli altri marchi sono di proprieta dei rispettivi proprietari.

www.menofvalorgame.com

Rivivi la vera guerra del Vietnem, dalle imboscate nella giungla agli intensi scontri a fuoco nelle città

Scegli di svolgere il tuo dovere in missione da solo o in multiplayer con Xbox Live e il System Link

13 missioni ricche d'azione, attraverso 4 vere operazioni di guerra

TGM ONLINE www.tgmonline.it
Sei appassionato di automobili e videogiochi? Vieni sul forum Racing Games di TGM Online!

SVILUPPATORE
Interno

PUBLISHER
EA GAMES

DISTRIBUTORE
Electronic Arts

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 45,50

SITO
www.needforspeed.com

REVIEW

Andrea Della Calce **mao@xenia.it**

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

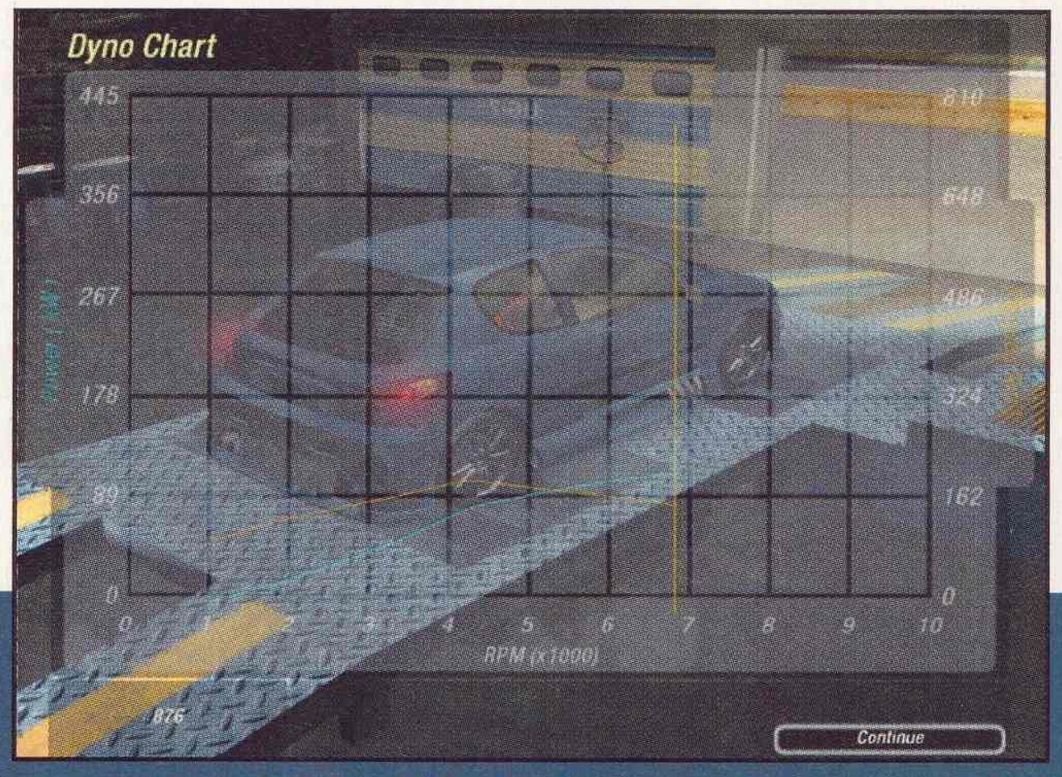
Se pensavate di aver tirato fuori tutto il "tuner" dentro di voi con Need For Speed Underground, aspettate di vederne il seguito...

La serie di Need For Speed è senza ombra di dubbio una delle più longeve nella storia dei videogiochi, capace di rinnovarsi di frequente nel corso degli anni per soddisfare i gusti rapidamente mutevoli del pubblico. Dall'esordio nel lontanissimo 1995 (ere geologiche, videoludicamente parlando...), di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia e, malgrado qualche passo falso, il fortissimo brand EA è sopravvissuto al passare del tempo, conquistando una schiera di fedelissimi.

Per trovare un vero cambio di direzione nella saga, però, dobbiamo portare indietro di un anno le lancette del nostro orologio. Per la prima volta, Need For Speed si getta a capofitto nel mondo del "tuning underground", sull'onda del successo ottenuto da pellicole come "Fast and Furious" e relativo seguito, diventate culto e vero e proprio fenomeno da emulare.

Il concetto vincente alla base di un successo tanto dirompente quanto inaspettato (al punto da mettere stranamente d'accordo critica e pubblico) era molto semplice: grazie alle licenze di cui da sempre si griffa la serie di Need For Speed, bisognava prendere il modello base di un'automobile di marca abbastanza diffusa e trasformarlo in un capolavoro del pessimo gusto, l'apoteosi del trash, lo zenit della tamarraggine.

SE LA NOSTRA AUTO È ALL'ALTEZZA, CI VERRÀ CHIESTO UNO SCATTO PER LA COPERTINA DI UN DVD O DI UNA RIVISTA



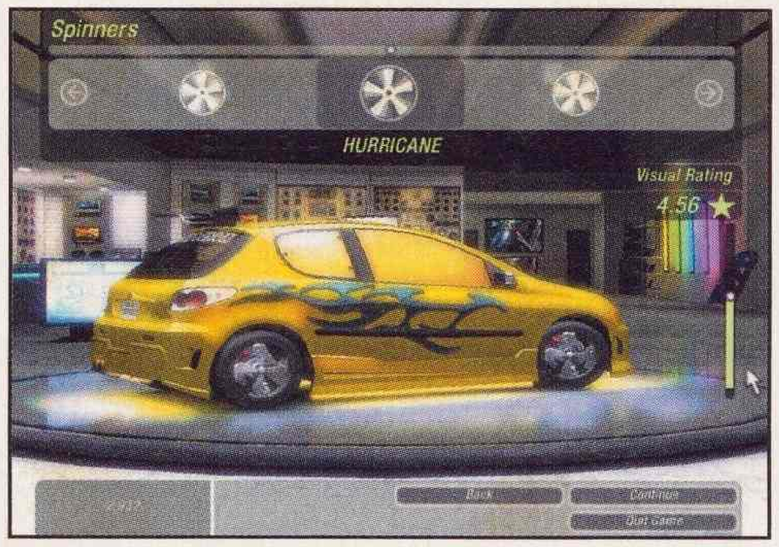
▲ Un momento del "tuning" della vettura, che permette di adattare le caratteristiche del motore al tipo di gara. Così facendo si possono migliorare le proprie prestazioni a seconda dell'evento.

▲ Una curva a gomito ha coinvolto tutte le vetture in uno scontro: non so se si notano, ma è impressionante vedere sulle carrozzerie delle auto i riflessi dei dettagli circostanti.

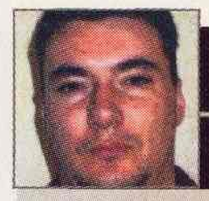
Incredibile a dirsi, i videogiocatori sono letteralmente impazziti (come commentare, altrimenti, i 7,5 milioni di copie venduti in tutto il mondo su tutti i sistemi?) e avrebbero decretato Underground un titolo vincente anche senza la sezione di guida, peraltro ben realizzata e con una modalità carriera decisamente intrigante: affrontando delle gare in modo abbastanza sequenziale, si guadagnava l'accesso ad alcuni negozi (semplici icone su schermo cui accedere da un menu) che davano la possibilità di "modificare" la propria vettura.
I cambiamenti potevano essere sia di tipo elettromeccanico, sia di stampo prettamente estetico: inutile dire che la parte più gustosa dell'intero gioco era, forse, proprio questa. Tra specchietti, spoiler, cofani, minigonne, livree colorate e adesivi, ci si poteva trastullare in combinazioni a dir poco "azzardate", al limite del kitsch.
Il modello di guida, pur non essendo clamoroso, era abbastanza divertente e in linea con l'atmosfera generale: peccato solo che la sequenza delle gare fosse quasi obbligata, senza possibilità di scegliere la propria strada e che le vetture fossero indistruttibili.

È TEMPO DI TORNARE A CORRERE...

Come migliorare uno dei best seller della scorsa stagione invernale? Quantomeno eliminando una delle due mancanze ravvisate nella precedente edizione, giusto per smentire il luogo comune secondo il quale i sequel firmati EA escono uguali di anno in anno...
Il primo impatto con il nuovo titolo fornisce una sensazione di deja vù, anche se questa volta il ruolo di "gran cerimoniere" spetta a Snoop Dogg, con il suo remix della celeberrima Riders On The Storm dei The Doors. L'interfaccia è decisamente familiare, così come l'impostazione dei menu.
La prima cosa da verificare è, ovviamente, la modalità dedicata al single player, della quale si sente parlare da diversi mesi: potremo scorazzare liberamente per la città? Addirittura?
Superato il primo menu di selezione del proprio mezzo (almeno inizialmente bisogna accontentarsi di molto poco, passando dalle solite Civic e 206 per arrivare ai nuovi modelli di Mazda RX-8, RX-7, Mazda Miata, Ford Mustang '05, Nissan 240 SX, Toyota Celica, Nissan Skyline GT-R, Pontiac GTO), ci si ritrova per le strade della virtuosa e virtuale città di Bayview: in poche parole, Grand Theft Auto si fonde con Need For Speed! Dovete sapere, infatti, che invece di accedere alle gare passando da alcuni semplici menu e mappette, questa volta sarà possibile muoversi liberamente per le strade della città che ospita tutte le competizioni della modalità carriera (aumentate di tipo e numero rispetto alla passata edizione).
Architettonicamente, Bayview è una cittadina virtuale palesemente ispirata a Los Angeles e San Francisco, che si estende tra ampie freeway e stradine di collina. Bayview è suddivisa in cinque zone ben precise: inizialmente è possibile esplorare solamente la parte centrale, ma progredendo nel gioco arriveremo ad avere a disposizione decine e decine di chilometri da macinare con la nostra macchina preferita. Insomma, ve lo richiedo: avete presente Grand Theft Auto? È esattamente la stessa cosa, con la



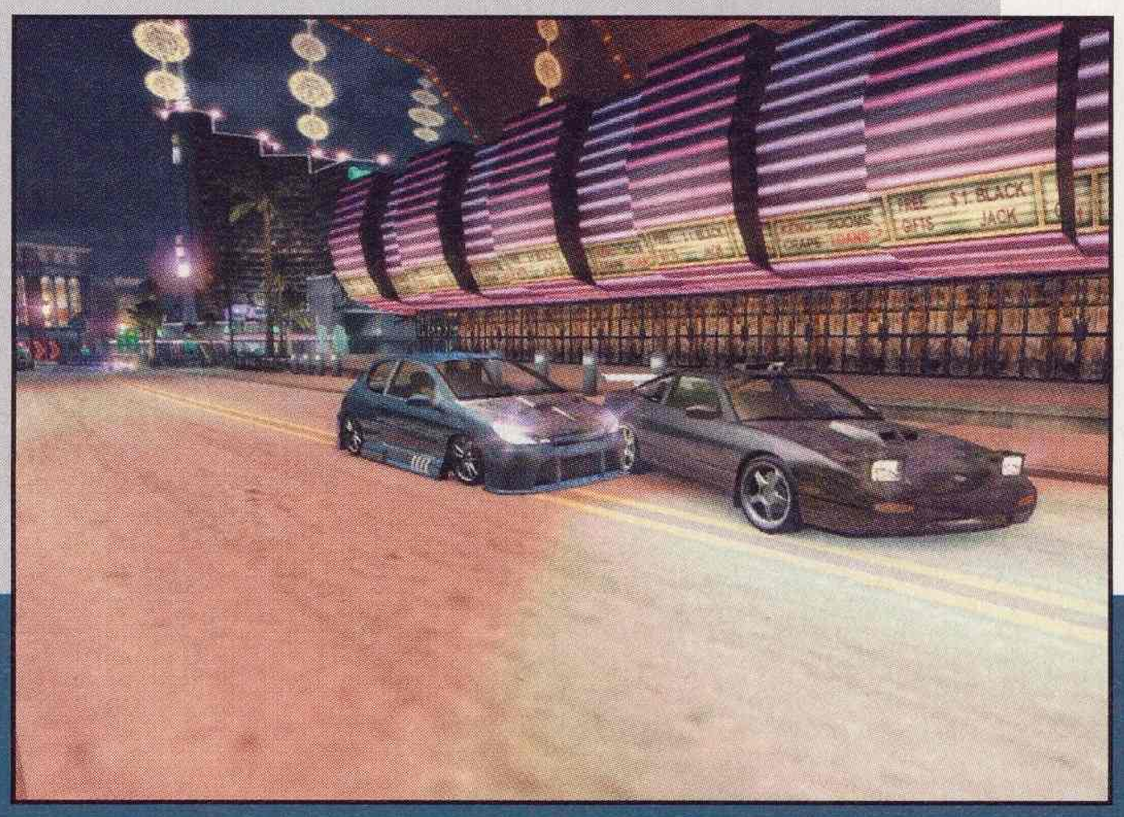
▲ **Tra le aggiunte assolutamente imprescindibili di questo secondo capitolo nella sezione "modifiche", non possiamo non citare gli spinner, copricerchioni semoventi dal look decisamente aggressivo.**



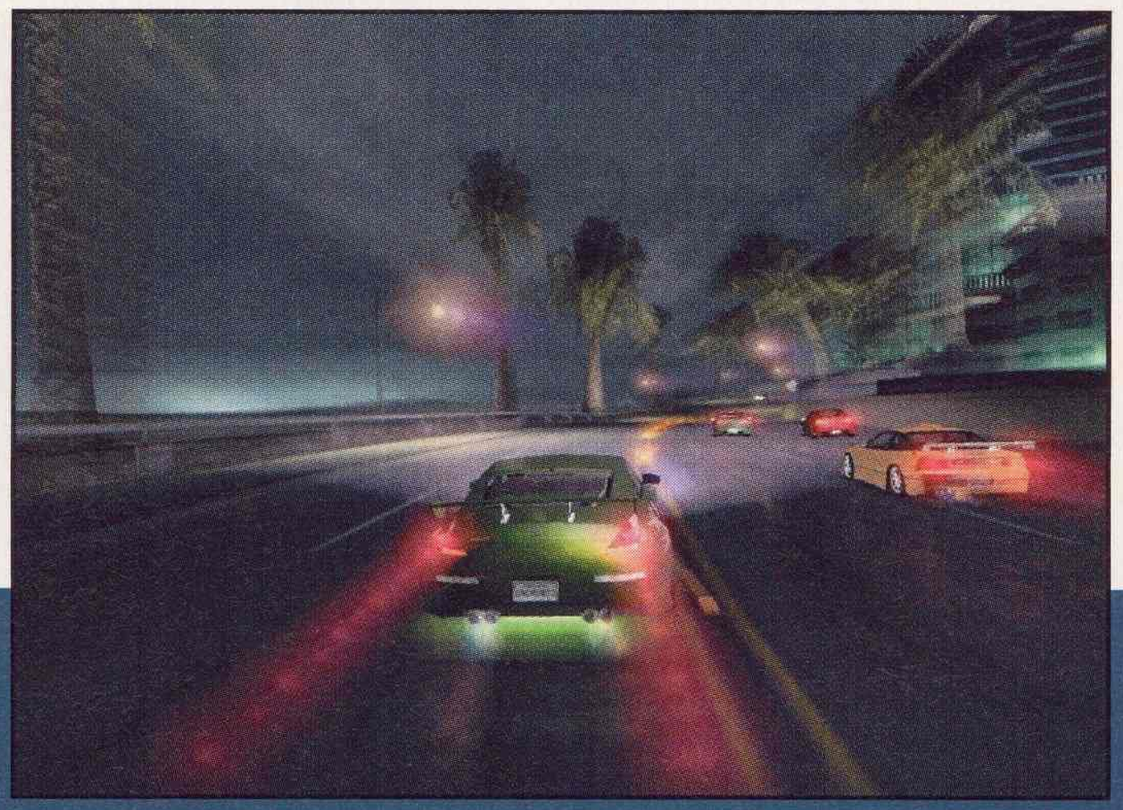
IL COMMENTO DI ELVIN

È notte, siete fermi a un semaforo a bordo della vostra Fiat 126C (color crema) e un macchinone verde smeraldo ricoperto da un quintale di decalcomanie, luci ed elaborazioni estetiche vi affianca mentre il proprietario vi osserva con aria sprezzante. Beh, ammetto con tutta sincerità che al suo posto farei lo stesso anche io, ma solo perché vengo da una sessione di tre ore a NFSU2, un titolo appagante più di quello dell'anno scorso. Il MAOraNza, come al solito, ha centrato la definizione che inquadra questa seconda incarnazione per il brand Need for Speed, con un quanto mai azzeccato "Fast N' Furious incontra Grand Theft Auto": a partire dalla creazione di una città adeguata al contesto del gioco, proseguendo con le sessioni fotografiche e con tutto il sistema di elaborazione del mezzo, per finire con la modalità "esplorazione libera", in grado di dare una sensazione di apparente libertà al giocatore anche quando la scalata al successo non presenta poi così tante strade da percorrere. Struttura ampliata a parte, non possiamo che continuare a spellarci le mani nell'applaudire l'ottimo lavoro svolto per la parte grafica (danni inesistenti a parte) e per l'evoluzione dello stile di guida, decisamente più impegnativo benché rimanga ancorato a un modello completamente arcade. Mentalmente intossicante, graficamente splendente, istericamente divertente: infilate la 126 nella vetrina del vostro negoziante di fiducia e uscite con in mano una copia del gioco. La soddisfazione è garantita.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 HA DALLA SUA UNA MODALITÀ MULTIPLAYER INFINITA, LE LICENZE REALI E SETTANTA MILIARDI DI COMBINAZIONI PER MODIFICARE LA PROPRIA AUTO



▲ **La piazza con la fontana e il tunnel dei casinò sono forse i punti più caratteristici del centro di Bayview.**



▲ **La mia Nissan lanciata a velocità folle, grazie a un'iniezione di NOS. Da notare l'effetto determinato dalle scie luminose di lampioni e fanali.**

sola differenza che non si può scendere dalla macchina (e in alcuni frangenti è veramente un peccato, perché ci sono dei panorami fuori di testa). E anche se non si usano i piedi, la componente esplorativa è un po' il fulcro dell'intera modalità single player.

COSA FACCIAMO ADESSO?

Bene, ora che siamo alla guida di una bella macchina e abbiamo un'intera città da esplorare, che cosa si fa? Beh, si può visitare un negozio, partecipare a una gara oppure recarsi, qualora fosse disponibile, agli eventi speciali. Ma non è finita qui, perché le strade pullulano di rivali pronti a gareggiare in qualsiasi momento: avete presente quando siete fermi a un semaforo e quello di fianco a voi parte manco fosse Schumacher, lanciando sguardi perforanti? Ecco, qui succede più o meno la stessa cosa. Alcuni veicoli, infatti, possono essere "intercettati" sulle strade e sfidati in corse denominate "Out Run". Una volta lanciata la sfida, bisogna riuscire a distaccare il proprio avversario di qualche centinaio di metri scegliendo la strada che si preferisce (generando inseguimenti tipici dei film polizieschi anni '70) per incassare un centinaio di dollari.

Siccome la città è molto complessa, avremo a nostra disposizione una mappa, in cima alla quale verranno evidenziati i punti d'interesse come gare, eventi speciali e negozi. Tuttavia, alcuni dei luoghi fondamentali per "moddare" la propria auto sono "nascosti": grazie alle indicazioni di Brooke Burke (la bonacciona che vi farà da angelo custode per l'intero gioco, a suggello del binomio sempre vincente "donne e motori") e a un po' di spirito di osservazione, però, non saranno particolarmente ardui da trovare.

SOLDI, SOLDI, SOLDI, TANTI SOLDI...

Ovviamente, tutte le modifiche che si apportano al proprio mezzo costano dei soldi e gli unici modi per diventare ricchi sono partecipare alle gare presenti sulla mappa, vincere le sfide "out run" e firmare con uno sponsor, che paga per ottenere un determinato numero di vittorie in differenti eventi.

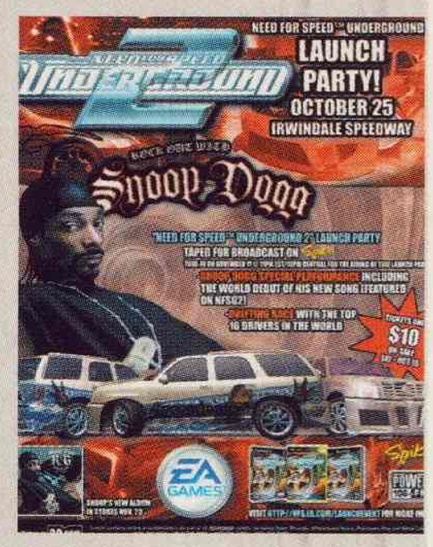
Come già accadeva in passato, mano a mano che si modificano i veicoli, questi acquistano una valutazione d'immagine, rappresentata da alcune stelle: ogni tanto può accadere che ci siano in città i fotografi delle migliori riviste di auto e, se il nostro veicolo è all'altezza, ci verrà chiesto uno scatto per la copertina di un DVD o di una rivista. In questo caso, sarà addirittura possibile vestire i panni del "paparazzo", recandosi al punto dell'appuntamento e scegliendo da soli la posizione dell'auto con tanto di possibilità di showcase degli interni (baule e cofano compresi). Interni? Ma non avrete letto male? No, tranquilli, avete capito bene. Questa volta, infatti, potremo modificare anche tutti questi dettagli, con tanto di bottiglioni per il NOS, subwoofer da milioni di watt, televisori a cristalli liquidi e cromature per il motore. Ma non è finita qui, perché oltre alla canonica sfilza di neon, vernici per la carrozzeria, pezzi in fibra di carbonio e cerchioni, questa volta potremo divertirci anche con coprimozzi semoventi, sospensioni idrauliche (avete presente le auto modificate di GTA?) e una serie infinita di adesivi e decalcomanie completamente personalizzabili nei colori (alcune delle quali disegnate dagli utenti che hanno vinto un recente concorso

LA RIDISTRIBUZIONE DEL PESO SUL RETROTRENO DELLE VETTURE LE RENDE UN PO' PIÙ DIFFICILI DA MANEGGIARE, MA SICURAMENTE PIÙ DIVERTENTI DA GUIDARE

EA TRAX: NON SOLO MUSICA

Nato nel 2001, il progetto EA Trax è una sorta di "iniziativa" interna di Electronic Arts per implementare le musiche nei propri giochi, spingendo talenti emergenti e artisti affermati.

Fondato in virtù del lancio del brand EA BIG, dedicato a tutti quei giochi ispirati a discipline sportive estreme (snowboard, street basket), EA Trax si propone di scegliere una colonna sonora in linea con l'audience cui è rivolto il gioco. In soldoni, questa scelta di "stile" si è tradotta in una specie di lettore multimediale oramai sempre presente nei giochi EA Games, che fornisce informazioni sull'album e sull'artista.



Questa iniziativa consente ai giochi griffati EA di avvantaggiarsi della presenza di canzoni di artisti famosi addirittura mesi prima della pubblicazione del nuovo album degli stessi. In NFSU2, per esempio, c'è la canzone di Snoop Dogg, Riders On The Storm. Per dovere di cronaca, ecco anche tutti gli altri partecipanti alla colonna sonora: Capone, Chingy, Mudvayne, Terror Squad, Xzibit, Queens of the Stone Age, Ministry, Skindred Felix da Housecat, Helmet, Killing Joke, Sly Boogy, Snapcase, The Bronx e Unwritten Law.

Per il lancio di Underground 2 poi, è stato messo in piedi un evento con delle gare di drift dal vero e l'esibizione live di Snoop in persona! Altro che "fashion victim"...

▲ La freccia blu è il segnale di indicazione del sistema GPS. Certo che da questa foto sembra più un nuovo Wipeout piuttosto che Need For Speed Underground 2...

▲ La mappa di gioco, in tutta la sua sconcertante semplicità. Questo non significa però che sia poco dettagliata: da qui è possibile visitare i negozi già scoperti o vedere quali gare ci sono ancora da affrontare nelle varie zone.

AGUZZATE LA VISTA

Queste due foto sembrano apparentemente uguali e, in effetti, per certi versi lo sono: quella a destra però, ha il dettaglio al massimo mentre quella a sinistra è stata scattata con il dettaglio al minimo.

Impressionante? Certo, se non si hanno le possibilità, anche l'eventualità di dover ricorrere all'eliminazione del dettaglio per ottenere il risultato a sinistra non sembra malaccio, anzi vi assicuro che non lo è affatto. Inoltre, con qualche accorgimento qua e là nelle opzioni, è possibile ottenere risultati soddisfacenti anche senza far crollare il frame rate. Mica male, eh?

organizzato da EA sul sito ufficiale del gioco). E il top lo si raggiunge con la possibilità di personalizzare il quadro comandi che appare a video. Una follia...

Per quanto riguarda l'acquisto di pezzi per migliorare le prestazioni, si può ricorrere agli stock completi a prezzo scontato oppure ai singoli ricambi: anche qui, sono stati aggiunti una miriade di componenti, aumentando le combinazioni possibili. Ovviamente, per poter comprare pezzi di ricambio sempre più evoluti, bisogna vincere gare a ripetizione, confrontandosi con nuove modalità e con un'intelligenza artificiale decisamente più "realistica" della precedente. Oltre ai canonici circuiti, drag (molto migliorata nella gestione delle traiettorie e nella "predeterminazione" degli eventi, ora certamente più casuali) e drift (più vario rispetto all'originale: ci sono tracciati al chiuso contro altri avversari, discese in solitaria giù per una strada di montagna e così via) sono stati aggiunti nuovi eventi come l'URL, lo StreetX e lo Sprint: il primo è

SOTTO IL PUNTO DI VISTA PRETTAMENTE TECNICO, UNDERGROUND 2 HA LASCIATO TUTTI SENZA PAROLE: LA GRAFICA È SEMPLICEMENTE FANTASMAGORICA

una sorta di minicampionato a punti, mentre la seconda è una gara molto tecnica da affrontare senza nitro. Lo sprint, invece, dovrebbe essere abbastanza autoesplicativo.

IL MOTORE NEL BAULE...

A livello di giocabilità, la ridistribuzione del peso sul retrotreno delle vetture le rende un po' più difficili da maneggiare ma sicuramente più divertenti da guidare, soprattutto nelle gare di drift che nel primo Underground risultavano essere un semplice orpello piuttosto che una sfida impegnativa.

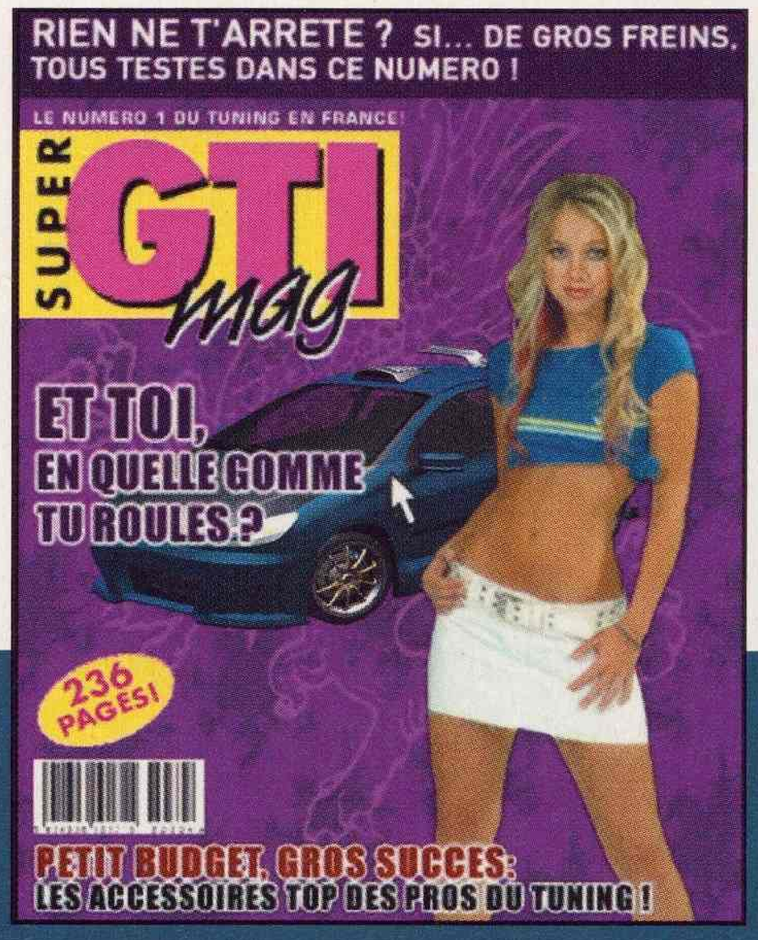
Tornando a bomba sull'intelligenza artificiale, non si può che elogiare il netto miglioramento rispetto al passato: le macchine guidate dal computer sono competitive senza essere né troppo agguerrite né troppo remissive. Le vetture rivali non sembrano più viaggiare su binari invisibili e i piloti commettono errori, fanno incidenti, si girano. Insomma, sbagliano. E danno una sensazione di "non è mai detta l'ultima parola" che tiene con i denti stretti e digrignati fino all'ultimo rettilineo, all'ultima curva, nella speranza di riuscire addirittura a sbatterli fuori strada.

Sotto il punto di vista prettamente tecnico, Underground 2 ha lasciato tutti senza parole: la grafica è semplicemente fantasmagorica, grazie alla perfetta realizzazione dei modelli delle vetture e della gestione dinamica delle luci e dei riflessi. Globalmente, va segnalato un motore un po' più pesante del predecessore, ma è il prezzo da pagare vista la nuova impostazione di esplorazione della città.

Se non si dispone di un hardware "pseudo-ninja", bisogna sacrificare qualcosa al dettaglio per godere di una buona esperienza di guida, ma potreste rinunciare a uno dei "momenti grafici" più strabilianti dell'anno. Anche col dettaglio al minimo, comunque, è possibile giocare alla grandissima e l'effetto globale dell'immagine è decisamente buono.

Ottimo anche il sonoro, più piacevole rispetto a quello ascoltato l'anno scorso: ora il rumore dei motori delle auto è veramente impressionante e realistico.

Se a tutto questo aggiungiamo una solida mod lità multiplayer supportata ufficialmente da EA direi che avete trovato un altro gioco da farvi regalare a Natale e col quale digerire il cappone e il capitone delle vacanze.



◀Ehi, ma avevano detto che doveva esserci la mia auto in copertina, mica questa "Ludmilla Radchenko-wannabe". La prossima volta la scatto io, la foto...

Games machine ★★★ Top Score

COMMENTO

Avendo passato gli ultimi tre mesi giocando a Burnout 3, temevo l'impatto con Need For Speed Underground 2, a partire dallo stile di gioco e dalla velocità dell'azione. E invece, il sequel da "tamarr-prodigo" è veramente un piccolo gioiello. Se si è felici proprietari di processori e schede video di nuova generazione, graficamente NFSU2 è una di quelle esperienze che lascia a bocca aperta. Sotto il punto di vista del "contorno", Underground 2 riesce ad appagare anche l'utente più pretenzioso: la realizzazione della fittizia città di Bayview è da applausi, così come la nuova struttura della carriera, che ci consente di scorrazzare senza impedimenti per le strade, alla ricerca di negozi nascosti o di avversari da sfidare in rapide gare, dando un senso a questa totale libertà di movimento. Anche per quanto riguarda il resto, NFSU2 è pregiato sotto tutti i punti di vista. Insomma, un battito di mani continuo. Se a questo aggiungiamo anche una modalità multiplayer infinita, licenze reali e settanta miliardi di combinazioni per modificare la propria auto, capirete da soli che ci troviamo davanti a un nuovo, imprescindibile, capitolo della saga. Peccato solamente per il sistema di danni inesistente che, per un attimo, ha anche rischiato di inficiare il Top Score: ma del resto abbiamo passato anni a elogiare Gran Turismo... non possiamo mica cominciare a lamentarci ora. O sì? Da giocare assolutamente.

HARDWARE

Eh, ce ne vuole e anche un bel po': sempre che si voglia vedere tutto. Altrimenti, per far girare NFSU2, basta possedere un processore a 1 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video con almeno 32 MB di RAM on board, compatibile DirectX 9.0c (proprio questo è il punto chiave: una GeForce TI 4200 a 128 MB su un Athlon 64 3000 con 1 GB di RAM non basta per mantenere i dettagli al massimo e fluidità d'immagine). Ovviamente, si tratta di requisiti minimi, quindi fate le vostre opportune considerazioni.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

90

Matteo "TM|Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi ripercorrere con noi l'evoluzione della serie di Medal Of Honor? Visita la sezione Speciali di TGM Online!

SVILUPPATORE
Electronic Arts

PUBLISHER
Electronic Arts

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 49,90

SITO
www.eagames.com

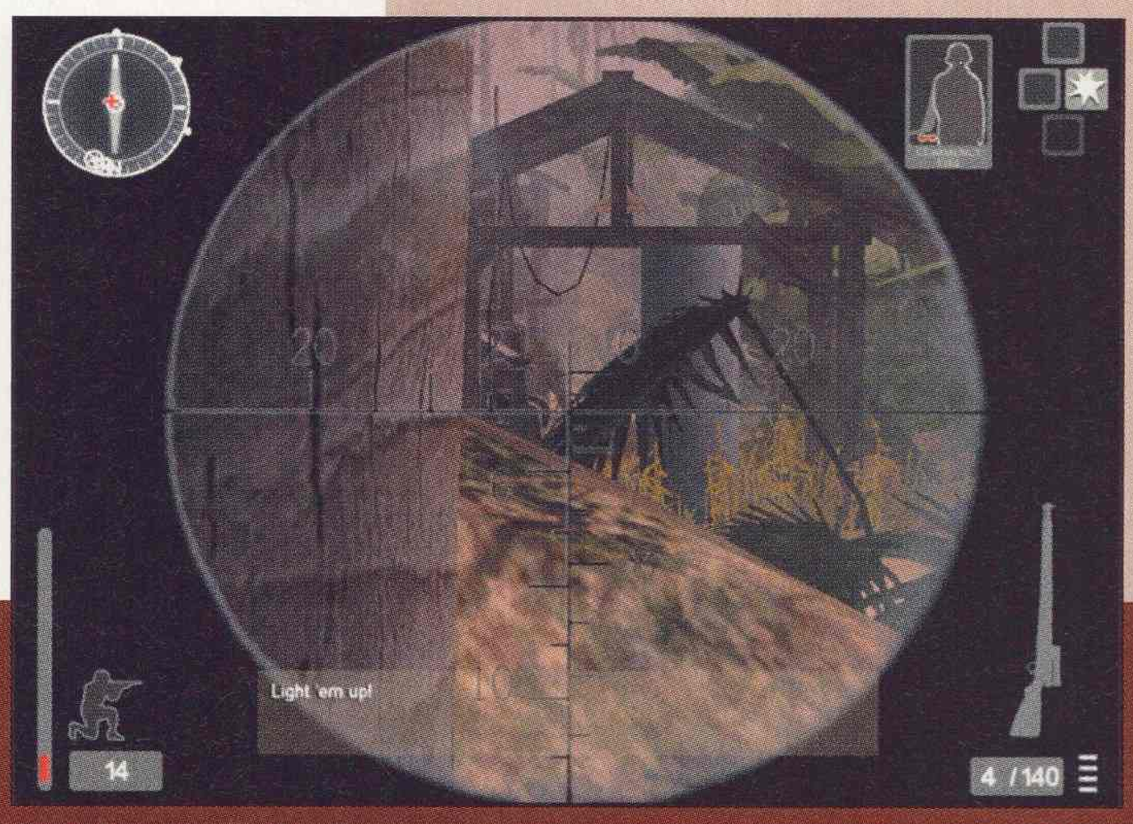
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

E così siamo arrivati anche nel Pacifico: dopo aver esplorato in lungo e in largo i campi di battaglia francesi, russi, italiani, africani e greci in Medal of Honor, Call of Duty e relative espansioni, tocca alle suggestive locazioni in mezzo all'oceano ospitare il seguito ufficiale del primo vero sparatutto in prima persona dedicato alla Seconda Guerra Mondiale. Un altro capolavoro? Seguiteci e lo scopriremo insieme.

La prima missione di Pacific Assault consiste in uno sbarco in perfetto stile D-Day sulle coste di un isolotto in mano ai giapponesi. Voi, da bravi marmittoni quali siete, verrete riempiti di piombo dopo qualche metro e non vi resterà che agonizzare sulla sabbia, ricordando gli eventi bellici che vi hanno portato tra le braccia della grande mietitrice. Tranquilli, non vi ho rovinato il finale. Una delle caratteristiche principali di questo nuovo capitolo della saga di Medal of Honor è, infatti, la presenza di un medico in grado di curarvi sul posto, salvandovi la vita. Ce la farà anche in questo caso? Beh, dovrebbe, visto che Tommy Conlin, come tutti i soldati al momento del trapasso, ha la possibilità di sfogliare l'album dei ricordi più intensi degli ultimi tre anni: dall'addestramento all'arrivo a Pearl Harbor giusto il giorno dell'attacco giapponese, per proseguire con le tre più importanti battaglie della campagna militare del Pacifico, ovvero l'atollo di Makin, la terribile Guadalcanal e il gran finale di Tarawa. Queste sono le locazioni che faranno da sfondo alla decina missioni di Medal of Honor: Pacific Assault, ciascuna composta da più obiettivi, per un numero cospicuo di ore da passare di fronte allo schermo, che aumentano esponenzialmente incrementando la difficoltà.

NON SARETE SOLI IN MEZZO ALLA GIUNGLA, MA POTRETE SEMPRE CONTARE SULL'APPOGGIO DI UN GRUPPO DI COMMILITONI

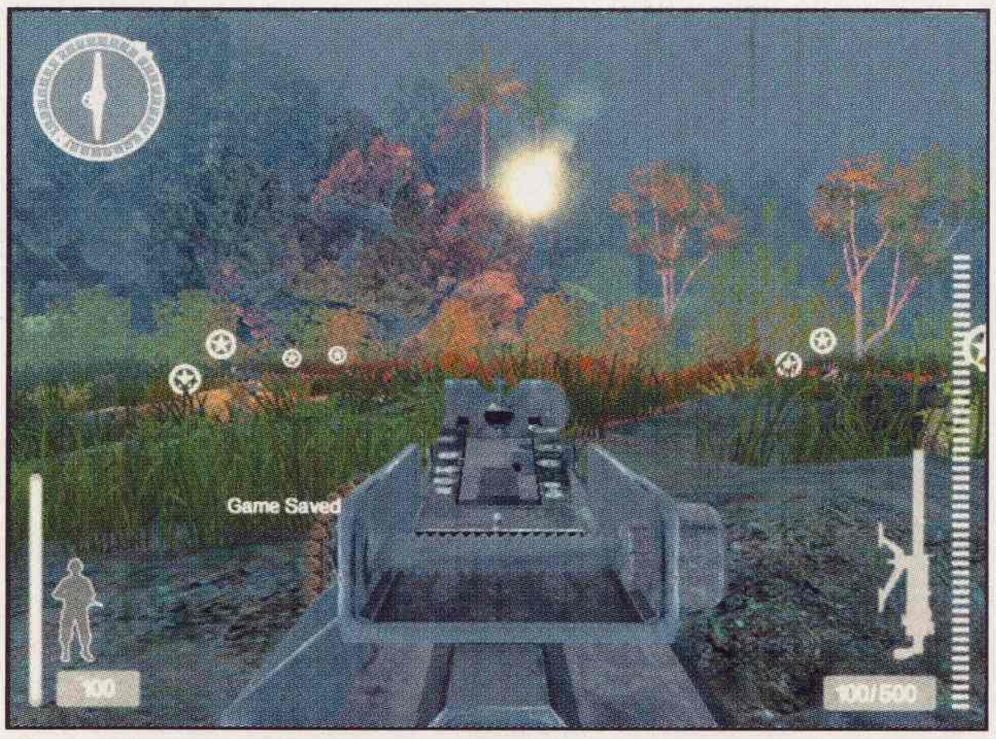
▲ La prima vera missione di combattimento vi vede salire su una corazzata ormeggiata nel porto di Pearl Harbor che ha appena subito un bombardamento da parte dell'aviazione nemica: la scena è a dir poco spettacolare.



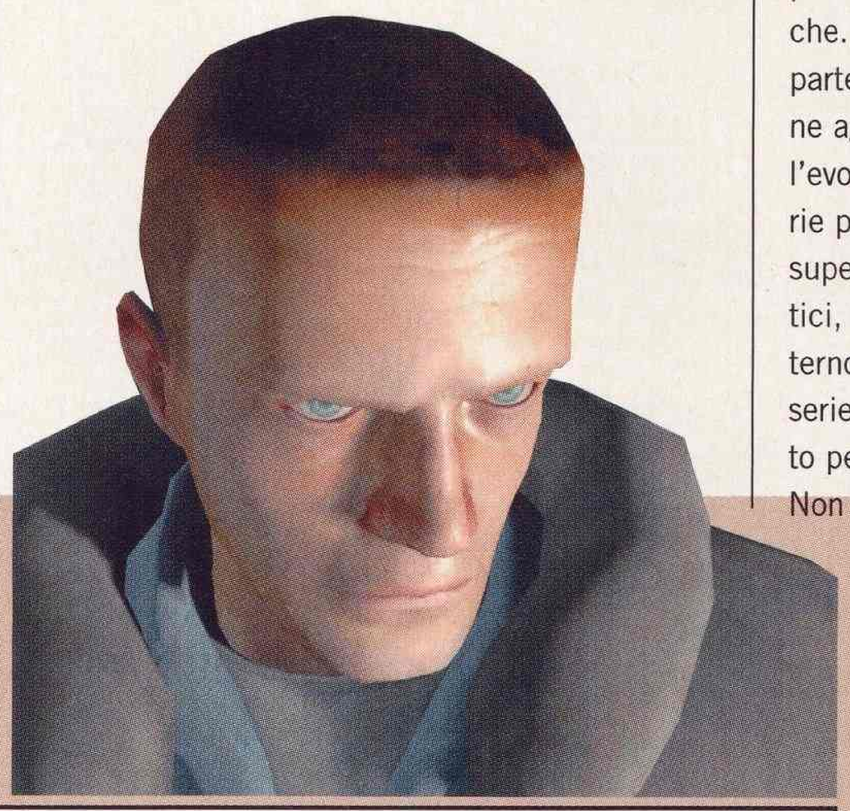
▲ Il fucile da cecchino giapponese. Non ha il carisma dell'arma americana ma si difende bene...

SERVIZIO ATTIVO

Medal of Honor: Pacific Assault (da ora MOHPA, per brevità) presenta una struttura di gioco abbastanza classica, simile a quella del predecessore: una serie di missioni a obiettivi in cui il vostro personaggio cercherà di portare a casa la ghirba sopravvivendo a combattimenti sempre più violenti, caratterizzati da un crescente numero di nemici via via più aggressivi. Con un occhio di riguardo al realismo storico non sarete soli, ma avrete sempre l'appoggio di un gruppo di commilitoni la cui collaborazione renderà meno arduo l'avanzare tra le insidie di una giungla che non perdona il minimo errore. Oltre a Tommy, la squadra è comunemente composta da un cecchino, dal sergente munito di BAR e dall'immancabile medico, la cui fondamentale utilità verrà spiegata nel prossimo paragrafo. A questo gruppo base, spesso il gioco aggiunge altri marmittoni che solitamente rappresentano semplice carne da macello, ma è indubbia la loro importanza per attirare il fuoco nemico nelle situazioni critiche. Le missioni sono ovviamente lineari: si parte da un "macro obiettivo" e strada facendo se ne aggiungono altri più piccoli, che rispecchiano l'evolversi della situazione (le missioni secondarie possono anche essere assegnate da eventuali superiori incontrati nel cammino). In termini pratici, vista la preponderanza delle missioni all'interno della giungla, l'azione si risolve in una serie di scontri a fuoco separati da un breve tratto percorso lungo sentieri o fitta vegetazione. Non abbiamo particolari variazioni sul tema di quanto già visto in altri titoli simili: anche qui, infatti, ci chiedono di neutralizzare accampamenti nemici, nidi di mitragliatrici, salvare commilitoni o far saltare batterie antiaeree, depositi di carburante e così via. Sul piano della struttura in generale, le somiglianze con Vietcong sono dunque notevoli (del resto si tratta sempre di scontri nella giungla) ma con una frammentazione maggiore delle sparatorie.



▲ **Un bengala illumina il Bloody Bridge di Guadalcanal poco prima di un attacco. Le urla dei fanti di Hirohito, nascosti nella foresta, mi hanno fatto gelare il sangue nelle vene.**



LE TRUPPE DEL SOL LEVANTE SANNO COORDINARSI MOLTO BENE QUANDO C'È DA DIFENDERE UN OBIETTIVO DI PARTICOLARE IMPORTANZA

GLI ESULI DEL MULTIPLAYER

E così abbiamo tra le mani anche il multiplayer di Pacific Assault: fughiamo subito i timori di chi si era affezionato alla giocabilità della prima versione confermando sia il mantenimento di molte caratteristiche tipiche dell'originale "Corri e spara", sia l'introduzione di novità interessanti. Gli sviluppatori hanno optato per la massima flessibilità dell'interfaccia, garantendo agli amministratori dei server il controllo totale su una miriade di parametri, primo tra tutti il mirino statico o dinamico. Manca il movimento laterale in corsa, che sarà probabilmente attivabile con un apposito mod. Per quanto riguarda le novità, molto importante la possibilità di "cuocere" le granate e l'introduzione dell'Iron Sight tipico di Call of Duty: alle volte è un po' impreciso, ma potrete sempre disattivarlo a piacimento. Concludiamo con le tre modalità presenti: affiancata ai classici Team Deathmatch e Free for All troviamo l'opzione Invader, in sostituzione del vecchio Objective. Il risultato? Una sensibile diminuzione dei simpatici camper e un'azione molto più intensa e frenetica. Senza dubbio, Invader sarà la modalità più giocata, visto che propone più obiettivi da portare a termine, in perfetto stile Enemy Territory. Anche qui, inoltre, ritroveremo le classi di specializzazione: fuciliere, ingegnere, portamunizioni e medico. Un'interessante commistione tra vecchio e nuovo dunque, che potrebbe far riguadagnare a Medal of Honor i giocatori passati a Call of Duty e a Enemy Territory.

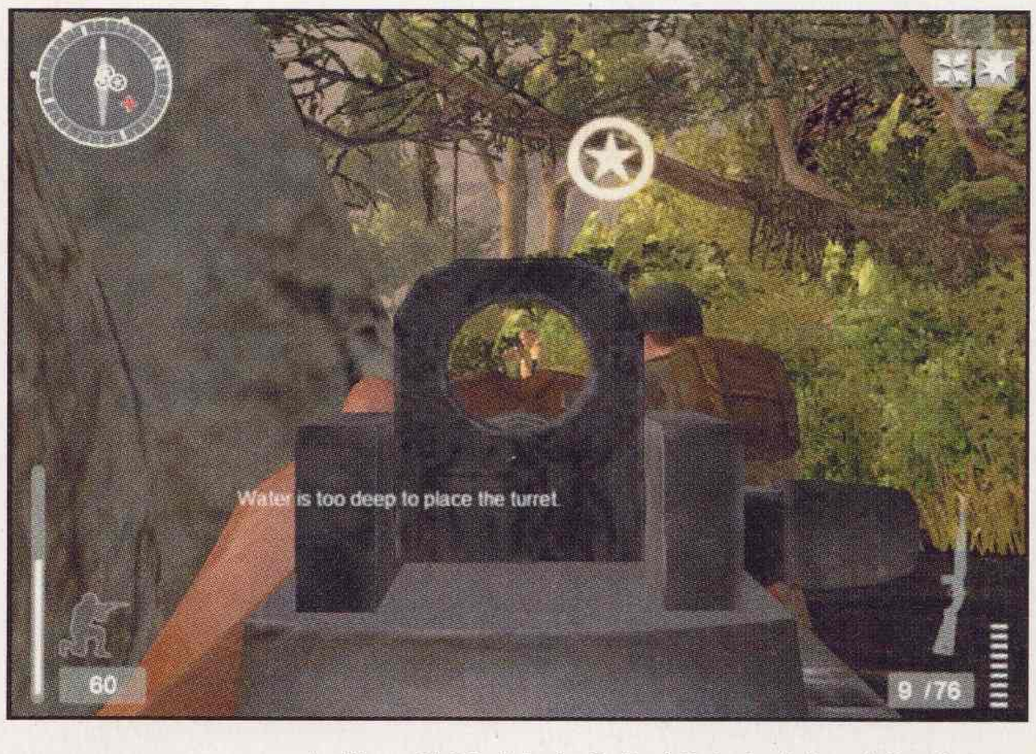
NUOVE RECLUTE

Rispetto all'originale, le novità in termini di gameplay sono tante e aggiungono notevole realismo all'azione: non si tratta di idee inedite ma di miglioramenti e semplificazioni mutuati da

▲ **Quando i nemici sbucano dalla foresta caricandovi con una Katana è sempre una soddisfazione stenderli con stile: il problema è il numero...**

▲ **Dal basso e in bianco e nero... ecco come vedrete i vostri carnefici una volta prossimi alla morte. Sperate che arrivi il dottore a salvarvi la pelle.**

altri titoli simili del settore. La più importante è l'introduzione del mirino dinamico (quando corriamo, si apre per simulare la perdita di precisione) e dell"Iron Sight tipico di Vietcong e Call of Duty (il movimento di puntamento dell'arma sfruttando il mirino della stessa al fine di sparare con migliore precisione). La realizzazione è veramente ottima, grazie a una visuale più precisa rispetto a quanto visto in Call of Duty, e questo permette di riuscire a inquadrare molto meglio i bersagli utilizzando armi a mirino rotondo, come ad esempio il Garand. La seconda innovazione degna di nota riguarda l'introduzione di un sistema di ordini per la squadra che vi accompagna in battaglia: tramite le frecce direzionali, infatti, è possibile impartire quattro direttive di base quali avanzare, ritirarsi, raggrupparsi e fare fuoco. L'utilità di questa opzione è fuori discussione, dal momento che aggiunge quella tattica che al titolo originale mancava. Se non vi esalta l'idea di creare fuoco di copertura quando volete



▲ **L'Iron Sight visto in Call of Duty è stato migliorato ponendo la tacca di mira molto più vicino alla linea di visuale: ora è possibile inquadrare con precisione i nemici anche a media e corta distanza.**

(e non solo quando il gioco lo preveder) o di vedere la vostra squadra reagire a eventuali attacchi e ritirate nemiche in maniera credibile, probabilmente state leggendo la recensione sbagliata...

Buon ultimo, ma non meno importante, è l'intervento del medico e la pressoché totale eliminazione dei medikit presenti in quantità farmaceutiche nell'originale Medal of Honor. Lo zio del Crocker visto all'opera in Vietcong ha la possibilità di curarvi in un numero limitato di occasioni all'interno di ogni sottolivello, riportando il vostro stato di salute al massimo. Il suo intervento è possibile sia su richiesta sia automaticamente (in occasione di un vostro abbattimento con tanto di cappottamento all'indietro, visuale distorta e voci dall'aldilà che vi annebbiano il cervello). Una volta entrati in "moribondo mode", non potrete far altro che guardarvi intorno e sperare che Doc arrivi a salvarvi la pelle con un bendaggio veloce e un'iniezione di adrenalina: si tratta di un'ottima idea che aggiunge notevole realismo ai combattimenti, ma che purtroppo non sempre funziona. Spesso, infatti, il dottore è ferito a sua volta o sta curando un altro commilitone. Nel peggiore dei casi, un giapponese potrebbe piombarvi addosso e darvi una morte rapida quanto disonorevole...

IL COMMENTO DEL MAO

Dopo averci fatto sbarcare in Normandia citando in maniera lapalissiana "Salvate il Soldato Ryan", con questo Pacific Assault la serie di Medal Of Honor ci fa rivivere in prima persona un altro evento chiave della Seconda Guerra Mondiale trasformato in una pellicola di grande successo, nella fattispecie "Pearl Harbor". Giocando semplicemente la prima parte del titolo si potrebbe dire che MOHPA è una sorta di tie-in, iper spettacolare non autorizzato, del film con Ben "one face" Affleck (l'unico attore che sembra cieco quando non finge e viceversa) e Josh "donnine ve faccio impazzì" Hartnett.

Ma quando gli scontri sugli atolli del Pacifico diventano feroci e cruenti la musica cambia: l'adrenalina sale alle stelle e in un batter d'occhio ci si trova completamente coinvolti nell'azione. Stilisticamente siamo un passo avanti rispetto al precedente episodio, mentre per quanto riguarda la tecnica, direi che i passi sono due. Questo sforzo però, è decisamente esoso in termini di hardware, sempre che si voglia godere al massimo dell'esperienza cinematografica di Pacific Assault (degna di nota l'implementazione del pixel shader 2.0, per le schede che lo supportano, che rende ancora più fotorealistica la qualità generale dell'immagine): se non si dispone di un computer ninja, si riesce comunque a godere di una buona esperienza, sacrificando un po' di dettaglio in nome delle prestazioni. Gli amanti della serie non dovrebbero rimanere delusi.

NON MANCANO FRENETICI ASSALTI ALL'ARMA BIANCA, CON TANTO DI BAIONETTE INNESTATE, KATANA VOLTEGGIANTI E URLA IN PERFETTO STILE SAMURAI

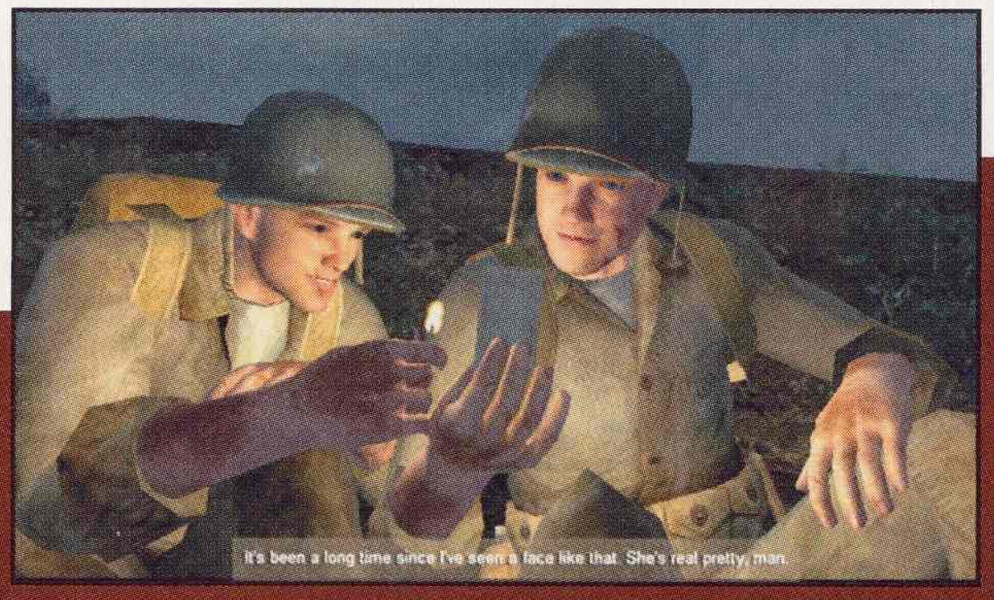
▲ **Uno scontro in notturna: godetevelo a luci spente e vi garantisco che sentirete puzza di nemici prima ancora di vederne uno. Atmosfera al top.**

▲ **Nelle situazioni di stallo non c'è nulla di meglio che chiedere il fuoco di copertura dei compagni per fiancheggiare i nemici con un Thompson carico.**

BANZAI SÌ, MA CON GIUDIZIO

A proposito dei giapponesi, è da rilevare una buona evoluzione del loro comportamento rispetto ai tedeschi che li hanno preceduti: le truppe imperiali sanno innanzitutto coordinarsi molto bene quando c'è da difendere un obiettivo di particolare importanza, sfruttano con attenzione le coperture, usano le granate per stanarvi e non perdonano se vi fate sorprendere in campo aperto. Tutto qui? Nemmeno per sogno: non solo i singoli sodati si ritirano per brevi tratti spostandosi da posizioni di svantaggio, ma contrattaccano organizzandosi in gruppetti per cercare azioni di fiancheggiamento qualora la vostra squadra tenda a concentrarsi in campo aperto. Non mancano poi frenetici assalti all'arma bianca in occasione di una ritirata precipitosa del vostro plotone con tanto di baionette innestate, Katana volteggianti e urla invasate in perfetto stile samurai. Entrambi questi movimenti non sono pensati all'origine dai programmatori, ma si verificano come conseguenza dell'andamento dello scontro: cercate dunque di non farvi sorprendere o verrete sbudellati senza pietà!

▲ **Le missioni non sono composte esclusivamente da sparatorie: spesso vi verrà richiesto di completare obiettivi alternativi, come riportare a spalla commilitoni feriti presso un'improvvisata infermeria.**



L'UNICO DIFETTO TANGIBILE RIGUARDA LA FISICA: AL MOMENTO DELLA RECENSIONE ABBIAMO RILEVATO UNA NON ECCELSA INTEGRAZIONE DELL'HAVOK 2 NEL MOTORE GRAFICO

EFFETTI SPECIALI KAMIKAZE

L'ultima manciata di caratteri della recensione li ho conservati per la parte tecnica di MOHPA, assolutamente a livelli stratosferici per un titolo di questo genere: i cinque punti a grafica e sonoro che avete senza dubbio adocchiato nel box della valutazione la dicono lunga su quanto sia possibile ottenere dai motori grafici attuali, anche se ogni bella cosa ha ovviamente un prezzo e non è priva di difetti. Le richieste hardware sono notevoli: abbiamo avuto la possibilità di testarlo su un PC ultrapotente (la cosiddetta "Macchina della morte Megaborg redazionale", un Athlon XP da 3.8 GHz con una Radeon X800 e 2 GB di RAM, fornitoci dalla BVM Computers s.r.l di Trezzano sul Naviglio, Milano) e i risultati sono stati eccellenti, soprattutto grazie al supporto del Pixel Shader 2.0, che dona un incredibile dettaglio all'intera scena, soprattutto alle superfici riflettenti come l'acqua del mare. Aggiungendo il filtro Antialias 4X, l'anisotropo 8X e una risoluzione da manicomio abbiamo ottenuto risultati assolutamente strepitosi. Al di là della qualità grafica generale, il gioco spicca per un nuovo livello di dettaglio nei modelli delle armi, delle espressioni facciali dei soldati (potete leggere l'esaltazione negli occhi dei vostri nipponici nemici!) e più in generale delle texture di una giungla veramente ben fatta. L'unico difetto tangibile riguarda la fisica: al momento della recensione abbiamo rilevato una non eccelsa integrazione dell'Havok 2 nel motore grafico, con cadute dei cadaveri alle volte un po' strane e un rotolamento degli oggetti colpiti non sempre allo stato dell'arte. Augurandoci una soluzione del problema prima dell'uscita o per mezzo di una patch, passiamo al sonoro, che presenta ottime musiche perfettamente in tema, effetti speciali perfetti e uno strepitoso parlato in madrelingua giapponese. Farsi affettare da un nipponico arrabbiato oltre ogni dire non è mai stato così divertente.

Games machine Top Score ★★★

◄ **Le scene d'intermezzo, realizzate con il motore del gioco, sono parecchie e tutte di ottima fattura. A introdurre i livelli abbiamo anche del corposo materiale filmato dell'epoca.**

COMMENTO

Medal of Honor: Pacific Assault è una delle più intense esperienze che un appassionato di FPS bellici possa sperimentare, a patto di avere a disposizione un PC sufficientemente potente. Tecnicamente siamo ai vertici della categoria, con un motore grafico da mascella frantumata al suolo e un sonoro nelle vesti di killer application per un impianto da audiofili. Sul fronte del gameplay, anche se priva dei 2015 (padri del gioco originale e autori di Men Of Valor, che trovate recensito su questo stesso numero), EA compie un ulteriore balzo in avanti verso le trincee di un realismo dei combattimenti senza precedenti. L'inevitabile confronto con Call of Duty ha costretto gli sviluppatori a tenere il piede in due scarpe, introducendo il puntamento dell'arma assieme alla possibilità di attivare il mirino dinamico. Degno di nota è anche il sistema di gestione dei movimenti di squadra, che a oggi non ha rivali per praticità e semplicità d'utilizzo. Il vero valore aggiunto della modalità single player è tuttavia rappresentato dalla ferocia dei giapponesi, programmata molto bene nelle situazioni statiche ma anche capace di sorprendere con ritirate, fiancheggiamenti e sortite suicide che mutano in base all'evolversi degli scontri. Semplicemente spettacolare. Ottime prospettive anche per quanto riguarda il multiplayer: la comunità da tempo parcheggiata sui server di Call Of Duty, desiderosa di una splendida vacanza natalizia a colpi di Garand sulle rive di Guadalcanal, può accomodarsi sul primo mezzo da sbarco in partenza per l'inferno.

HARDWARE

Son dolori gente: il gioco, assieme a DooM 3, è tra i più pesanti FPS mai usciti. Un processore da due (meglio tre) GHz è una buona base di partenza, ma senza una scheda video di fascia media con almeno 128 MB di RAM non andrete proprio da nessuna parte; per la RAM di sistema 512 MB sono il minimo se non volete addormentarvi durante i ricaricamenti. In ambito multiplayer è decisamente consigliabile una buona linea ADSL o una connessione in fibra ottica.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

91

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Il vero digi-skater ha già scaricato tutti i wallpaper di THUG2 da TGM Online... e tu, cosa aspetti?

SVILUPPATORE	Neversoft
PUBLISHER	Activision
DISTRIBUTORE	Halifax
MULTIPLAYER	LAN, TCP/IP
LOCALIZZAZIONE	Manuale
PREZZO INDICATIVO	€ 49,00
SITO	www.thug2online.com

REVIEW

Gianluca "Abbath" Cardinali **abbath@xenia.it**

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Miglior marchio sportivo fin dall'esordio, stabile nella top-ten dei più venduti al mondo di ogni genere per cinque anni consecutivi, una media di oltre due milioni di copie per ciascuno dei cinque episodi che precedono questo THUG2. Vogliamo ancora parlare di outsider?

La domanda che fa da cappello a questa recensione è chiaramente retorica. Oramai la serie dedicata al più grande skater di tutti i tempi è di diritto tra le più seguite (e giocate) del pianeta: una reputazione costruita a colpi di intuizioni geniali, raccogliendo costantemente i favori di critica e pubblico, in un'escalation di divertimento e giocabilità. In effetti, detto così sembra uno spot, ma purtroppo c'è poco da fare: la premiata ditta Activision & Neversoft non sbaglia un colpo dal lontano 1999, e l'impressione è che abbiano scoperto la formula magica per evitare sistematicamente i passi falsi. La dimostrazione "indiretta" (visto che arriva dal mondo delle console) ce l'ha data il prequel, quel Tony Hawk's Underground mai uscito in versione PC, che non più di un anno fa, con molto coraggio, faceva segnare la svolta più radicale dell'intera serie, promuovendo una vera e propria trama a scapito del classico "modulo" costruito sulla semplice lista di obiettivi da completare per ogni locazione.

Anche in quell'occasione, i programmatori si sono dimostrati lungimiranti: esaurita l'espansibilità della formula che ha caratterizzato i primi 4 capitoli (se ricordate, THPS4 aveva livelli

LA PREMIATA DITTA ACTIVISION & NEVERSOFT NON SBAGLIA UN COLPO DAL LONTANO 1999

▲ Bam Margera in azione. Durante lo svolgimento dell'avventura principale ci sarà spazio per alcuni scherzi niente male alla sua vittima preferita, il padre Phil.

▲ Le evoluzioni da eseguire non sono particolarmente aumentate rispetto ai prequel; non che ce ne fosse stato bisogno, ma visto che a ogni episodio tutto cresce smisuratamente...

mastodontici), si è pensato di collegare le varie "missioni" con un unico filo conduttore, basato sulle esperienze – vere o presunte – di coloro che, a forza di ribaltarsi sullo skate, sono diventati ricchi, famosi e soprattutto straordinariamente bravi. Insomma, una cosa tipo "dai sobborghi di periferia alle luci della ribalta", cercando comunque di mantenere inalterato lo spirito del gioco, fatto di evoluzioni che irridono le più basilari leggi della fisica e di quella che oramai chiamo "frenesia da trick", un morbo ancora tutto da studiare che s'impadronisce dell'utente medio e lo costringe a smanettare come un matto finché le forze non lo abbandonano.

DALLO SKATE A JACKASS

L'ennesima risposta super-positiva da parte degli affezionati del genere deve aver suggerito a Neversoft di proseguire sulla "nuova strada", sfruttando l'impatto mediatico non solo del mitico Tony, ma anche di tutti gli altri skater che compongono la squadra di psicolabili al suo seguito. Tra questi, chi meglio di quel disgraziato di Bam Margera, con la sua esperienza di "deficiente" prima in Jackass e poi in Viva la Bam! (due raccomandabilissime trasmissioni TV), poteva emergere per il ruolo di co-protagonista? Nessuno, ve lo assicuro. E allora ecco che il nuovo Tony Hawk's Underground 2 apre le porte alla banda di Jackass (Phil, il padre di Bam, Steve-O e Wee Man saranno solo alcune delle comparse) per dare vita al World Destruction Tour, viaggio itinerante organizzato da Bam e Tony allo scopo di mettere a ferro e fuoco i cinque continenti, a colpi di skate e gag esilaranti. Si tratta di una competizione a due squadre, lontano dai fan e dalle telecamere, dove chi perde paga per tutti. I migliori skater sono stati radunati per l'occasione, e tra questi ci siete anche voi (nella squadra di Tony), con il compito di completare i vari obiettivi lungo le sei locazioni principali e battere la concorrenza della squadra avversaria. Gli sviluppi della storia che accompagna questo giro del mondo saranno davvero inaspettati, con un finale pirotecnico e tante, tante risate a condire ciascun evento.

IN FONDO COSA CAMBIA?

Ovviamente, alla base di questo "Story Mode" rimane il consueto stuolo di obiettivi da portare a termine, ma con un'importante variante: in THUG2 andremo ad alternare l'utilizzo del nostro alter ego digitale con tutta una schiera di comparse ispirate ai diversi luoghi che visiteremo, ognuna caratterizzata da obiettivi e mezzi di locomozione propri, che spesso non assomigliano nemmeno lontanamente a uno skateboard. Questi personaggi saranno da "scovare" tra i meandri delle immense ambientazioni, e grazie al loro intervento la storia potrà proseguire. Da ciò si evince che anche l'esplorazione, con le dovute proporzioni, ha la sua importanza.
A questo contribuisce la possibilità (vista solo in THUG, quindi nuova su PC) di poter scendere dalla tavola e correre liberamente per l'ambientazione, arrampicarsi, aggrapparsi ai cornicioni e così via. La novità tecnica vera e propria però si chiama Focus: grazie alla pressione di un tasto si entrerà in una sorta di slow motion che ci permetterà di rallentare la velocità di gioco, per piazzare serie di evoluzioni e trick ancora più lunghe e complicate.

TONY HAWK IN CASA SIMPSONS

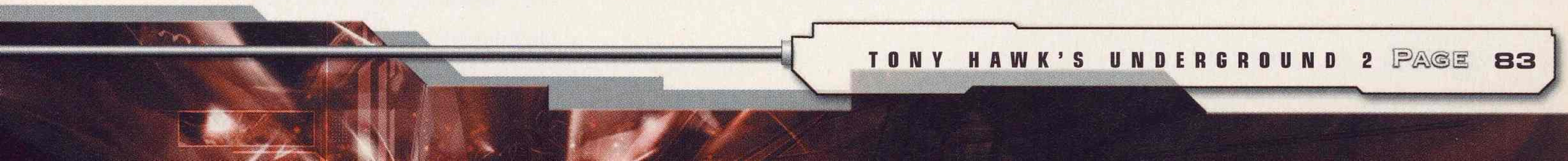
Springfield: nell'episodio 300, andato in onda sulle TV americane, ha fatto la sua comparsa il nostro paladino Tony Hawk nelle vesti di ospite, per altro spalleggiato da quel trio di spettinati conosciuti come Blink 182. Brevemente, la trama della puntata racconta di un Bart intenzionato a "divorziare" dai propri genitori dopo aver scoperto di essere stato "sfruttato" per alcuni spot pubblicitari quando era in fasce. Chiaramente, Homer ha dilapidato alla sua maniera tutti i soldi incassati al tempo degli spot, e da qui le classiche gag da sbellicarsi fino a quando il nostro amato ciccione, per riconquistare la fiducia del figlio, deciderà di sfidare uno a uno i suoi idoli – tra cui Tony Hawk – e... ehi, non posso raccontarvi la fine! Ultima curiosità: in questa puntata, che alcuni esperti sostengono sia in effetti la 302esima, appare anche Michael Jackson, oltretutto con alcuni riferimenti ai numerosi e deplorevoli scandali in cui è stato coinvolto. Mitico!

Siete degli inguaribili nostalgici e preferivate la vecchia formula? Non c'è problema, Neversoft ha pensato anche a voi, affiancando alla modalità storia un "Classic Mode" dove tornare a giocare contro i canonici 2 minuti di timer, alla ricerca del punteggio più alto, delle lettere S-K-A-T-E e C-O-M-B-O, e della mitica videocassetta nascosta. Insomma, ce n'è per tutti, anche perché volendo esiste anche la possibilità di crearsi i

IL NUOVO TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 APRE LE PORTE ALLA BANDA DI JACKASS PER DARE VITA AL WORLD DESTRUCTION TOUR

▲ Le due squadre del Word Destruction Tour avranno due capitani d'eccezione: da una parte Tony Hawk (nella foto), dall'altra Bam Margera.

▲ Guardate chi ho trovato tra i personaggi segreti... direttamente dalle viuzze di Carentan, il soldato di Call Of Duty!



COMMENTO

A questo punto possiamo giusto parlare di "ennesima riconferma" e di "solito capolavoro". D'altronde è il sesto anno di fila che Neversoft e Activision traducono in formato videoludico non solo la passione per lo sport alternativo USA per eccellenza, ma anche tutto lo spassosissimo mondo che gli ruota attorno, donando agli utenti una dimensione completa, appassionante ma soprattutto in continua evoluzione, del fenomeno skateboarding. In questa nuova dimostrazione di classe e raffinatezza, Neversoft sfrutta ed espande quanto fatto vedere l'anno passato (su PS2, visto che il primo THUG non è mai arrivato su PC), sviluppando al meglio il concetto dell'utente come protagonista assoluto dell'avventura, innalzando sensibilmente l'aspetto che riguarda la personalizzazione dello skater, e fornendo un filo conduttore davvero avvincente tra i vari livelli. L'ingresso "ufficiale" della banda di Jackass poi è perfetto, e contribuisce a far brillare un altro importante denominatore comune dell'intera saga, ossia l'umorismo, il sarcasmo. Ma non è finita: a fare da contrappeso alla maestosa avventura del World Destruction Tour organizzato da T. Hawk e B. Margera, ci sono una serie di modalità di contorno capaci di offrire ulteriori sfide. Insomma, volendo non si finisce mai di macinare grab, grind e flip. Se avete giocato uno a caso dei prequel e conservate un bel ricordo, questo titolo vi riserverà infinite gioie; se invece cercate una nuova maniera di perdere le nottate davanti al monitor, THUG2 vi riserverà infinite... occhiaie!

HARDWARE

I requisiti minimi per giocare con THUG 2 sono i seguenti: processore da 1 GHz, scheda video con almeno 32 MB di VRAM e aggiornata con le DirectX 9.0c, 2,5 GB di spazio libero su hard disk e 256 MB di RAM. Raddoppiate tutto (tranne lo spazio su HD!) se intendete godervi questo gioco al massimo delle sue capacità.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

89

propri obiettivi personalizzati, grazie un comparto di editing completo ed esaustivo in ogni sua sfaccettatura (addirittura, potrete creare le vostre evoluzioni!). Ultima ma non per importanza la modalità multiplayer che, grazie ai server messi a disposizione da Beenox (la software house che ha curato il porting su PC) via GameSpy Arcade, consentirà di affrontare diverse sfide tra cui le immancabili Trick Attack e Graffiti, più le new entry ElimiSkate e Scavenger Hunt.

GRAN FINALE

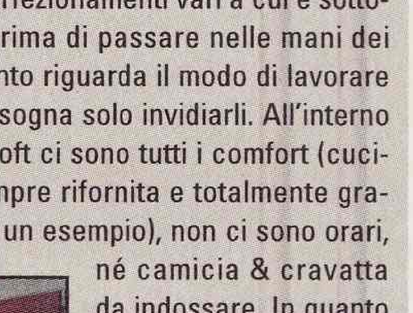
L'impianto grafico del gioco in questione non offre particolari novità: il motore risponde meglio e più rapidamente a ogni sollecitazione del pad, e le ambientazioni sono molto curate e impreziosite dalla consueta dose di dettagli e "finezze" atti a caratterizzare ogni città. Le fontane di Barcellona, come le vie di Berlino o il lungomare australiano sono immediatamente riconoscibili, merito anche di un sistema di gestione delle fonti di luce che rende ogni texture molto "solida", e che raramente disturba l'utente. Come sempre, l'architettura dei vari livelli si concilia alla perfezione con la spericolatezza e la creatività che deve saper dimostrare il vostro skater, lasciando spazio a infinite combinazioni tra evoluzioni aeree e grind su

sporgenze e corrimano. Per quanto riguarda il reparto sonoro, oramai siamo arrivati a una lista composta da 53 pezzi, che spaziano dagli inaspettati Doors e Sinatra, a Joy Division e Faith No More, passando per Metallica, Red Hot Chili Peppers, Ramones e Ministry. Ebbene sì, siamo arrivati alla fine; anche se mi ci sarebbero volute altre 15 pagine per mostrare la mia esaltazione, è già il momento di passare al commento finale. E mi raccomando: don't try this at home!

Star player

▶ Come da tradizione, i finali saranno la giusta ricompensa per tutte le nostre fatiche. Chiaro che la sezione "Bails" sia la più gettonata quando volete far capire ai vostri amici quanto è "sano" e assolutamente non pericoloso lo skateboard...

DUE SETTIMANE SULLE SPALLE DI NEVERSOFT



Quest'estate ho realizzato uno di quei piccoli "sogni" che generalmente sono destinati a rimanere tali, malgrado questo tipo di lavoro aiuti ad avvicinarsi, e non poco, al mondo di chi i videogame li crea: due settimane passate spalla a spalla con i Neversoft, la banda di pazzi che ha concepito la saga di THPS. La scusa buona me l'ha fornita Synthesis, società che si occupa di localizzare i giochi per il mercato italiano, la quale ha pensato bene di spedirmi in pieno agosto in California con la missione di testare proprio la localizzazione italiana della versione PS2. Lì ho avuto modo di intravedere come funziona innanzitutto il mondo del lavoro (quantomeno in ottica videoludica) made in USA, e poi parte del processo che precede l'uscita di un videogioco, ossia tutta quella serie di test e perfezionamenti vari a cui è sottoposto un codice prima di passare nelle mani dei publisher. Per quanto riguarda il modo di lavorare degli americani, bisogna solo invidiarli. All'interno degli uffici Neversoft ci sono tutti i comfort (cucina ampissima, sempre rifornita e totalmente gratis, giusto per fare un esempio), non ci sono orari, né camicia & cravatta da indossare. In quanto al gioco, non potete immaginare quanti dettagli all'apparenza insignificanti vadano controllati e corretti prima di avere in mano la build definitiva. Insomma, un'esperienza davvero avvincente; unica nota negativa, le spiagge e il mare di Santa Monica, da evitare assolutamente, soprattutto se vi ricordate ancora come ce le mostravano nei telefilm in stile Baywatch!

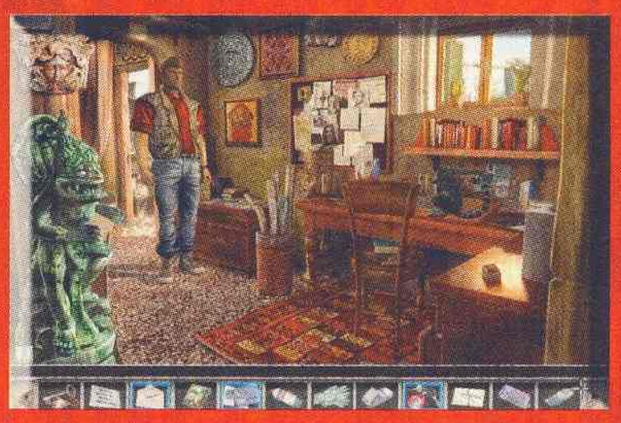
ESISTE LA POSSIBILITÀ DI CREARSI OBIETTIVI PERSONALIZZATI, GRAZIE UN COMPARTO DI EDITING COMPLETO ED ESAUSTIVO IN OGNI SUA SFACCETTATURA

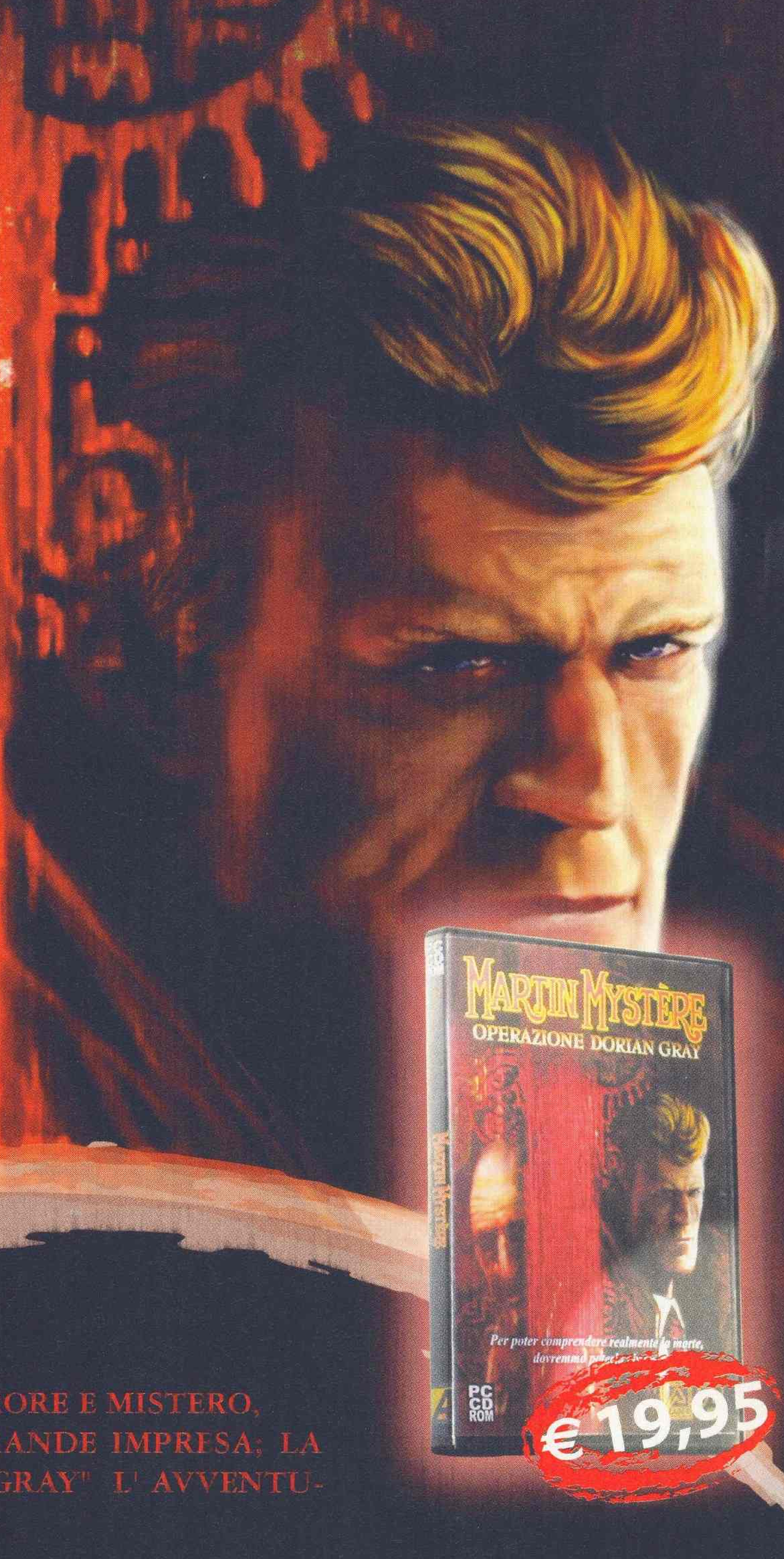
MARTIN MYSTÈRE

OPERAZIONE DORIAN GRAY

"Per poter comprendere realmente la morte dovremmo poterla vivere..."

"Una telefonata, l'omicidio di un famoso ricercatore.... Ha inizio così una delle più incredibili avventure del detective dell'impossibile: Martin Mystère. Dalle strade di New York attraverso luoghi inquietanti e misteriosi in un turbinio di situazioni intrecciate, enigmi da risolvere, incontri di vecchi amici e nuovi nemici."





"IL FAMOSO DETECTIVE DELL'IMPOSSIBILE DEI FUMETTI BONELLI DIVENTA UN VIDEOGAME DI AVVENTURA PER PC, IN BILICO TRA FANTA-ARCHEOLOGIA, ORRORE E MISTERO, MARTIN MYSTÈRE SI LANCIA NELLA SUA PIU' GRANDE IMPRESA; LA CUI STORIA SI ISPIRA AD "OPERAZIONE DORIAN GRAY" L' AVVENTURA SCRITTA DA ALFREDO CASTELLI.

"IN VENDITA ANCHE IN EDICOLA"

PC CD ROM

LEADER

ARTEMATICA ENTERTAINMENT

Martin Mystère Operazione Dorian Gray - © Artematica Entertainment.
Martin Mystère creato da Alfredo Castelli. © Sergio Bonelli Editore.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi qualcuno con cui giocare a Top Spin? Visita il nostro Forum e sfida gli altri utenti!

SVILUPPATORE
PAM

PUBLISHER
Atari

DISTRIBUTORE
Atari

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP (GameSpy Arcade)

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 45,00

SITO
www.it.atari.com

REVIEW

Andrea "MAOraNza" Della Calce **mao@xenia.it**

Top Spin

Il gioco sportivo che ha "sbancato" lo scorso anno al botteghino Live! di Xbox è pronto a debuttare, finalmente, anche su PC! Siete pronti per calcare le superfici dei campi di tutto il mondo con l'unico scopo di diventare i numeri uno del circuito?

Se seguite appena il mondo parallelo delle console, come minimo avrete sentito parlare di Top Spin. Dietro questo titolo, abbastanza anonimo alle orecchie dei non anglofoni, si nasconde una delle sorprese più gradite della scorsa stagione per i possessori di Xbox, in particolare degli utenti Live!.
Top Spin ha raccolto l'eredità pesante di un titolo come Virtua Tennis, del quale su PC non abbiamo mai visto il secondo capitolo: detto questo, è inutile nascondere che la conversione di questo "blockbuster" tennistico è una boccata d'aria per la categoria degli sportivi del genere.
Rispetto alla versione per console, l'incarnazione PC presenta delle differenze, tutte concentrate nel reparto multiplayer.
Top Spin si propone come un gioco dall'impostazione decisamente arcade e, oltre alle canoniche opzioni per disputare campionati "amichevoli" con impostazioni predefinite e alla possibilità di vestire i panni di atleti famosi, include una modalità "carriera".
Questa sezione, affrontabile esclusivamente in singolo, permette di impersonare un giovane tennista che, partendo dal nulla, deve tentare di scalare la classifica per diventare il numero uno del circuito.

TOP SPIN NON TRADISCE LE ASPETTATIVE E RIESCE A MANTENERE INALTERATO IL SUO FASCINO ANCHE A UN ANNO DI DISTANZA DALL'USCITA PER XBOX

▲ Una delle schermate per la personalizzazione dell'aspetto fisico del personaggio. E quello? È un colbacco?

▲ Una visuale a volo d'uccello di un campo in erba che fa il verso a Wimbledon. Ma più che altro sembra San Siro...

La prima cosa che colpisce nella creazione del proprio alter ego, è la completezza delle opzioni di editing, unitamente a una semplicità d'interfaccia disarmante: scombinare il volto del nostro tennista (sia esso maschio o femmina) è divertente e immediato. Scelti i tratti somatici del giocatore, si passa alla personalizzazione del vestiario e di tutti quegli ammennicoli tipici dei tennisti (polsini, orecchini, fasce per capelli, bandane e via discorrendo...). Se abiti e ninnoli possono essere modificati in qualsiasi momento, l'aspetto fisico rimane lo stesso e non può essere più cambiato.

▲ **Ingresso in campo in quel di Dubai, con tanto di acquario sul fianco: speriamo di non tirare fucilate eccessive, altrimenti poveri pesci...**

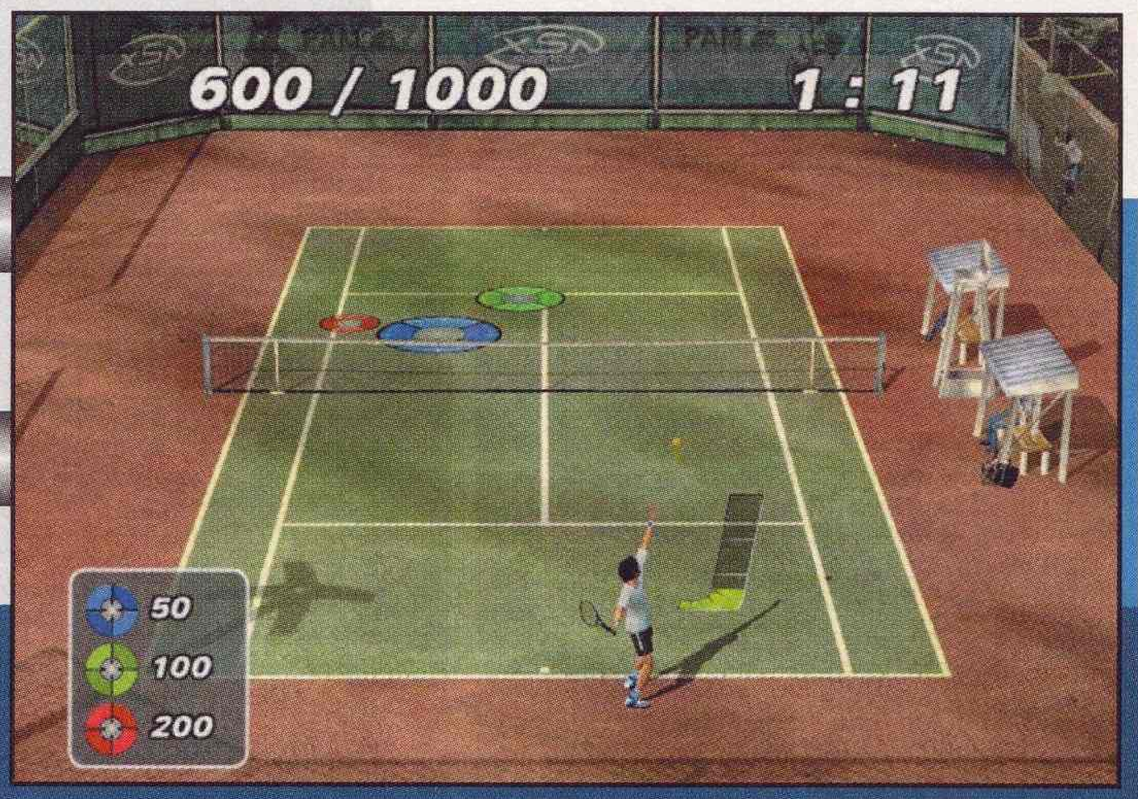
La scelta della nazionalità determina il luogo di partenza del nostro piccolo alter ego digitale: la schermata che vi troverete di fronte rappresenta l'ingrandimento di una delle sette regioni nelle quali è suddiviso il mondo di Top Spin.
Ciascuna regione offre al nostro tennista l'opportunità di visitare negozi di vestiario o di look, piuttosto che sponsor per conquistare dei contratti o allenatori che lo aiutino a migliorare caratteristiche e abilità che lo contraddistinguono.
All'inizio della sua scalata al successo, ogni giocatore personalizzato dispone, infatti, di quattordici "stelle carriera": queste stelle devono essere allocate in una delle abilità presenti (servizio, diritto, rovescio, volée). Per migliorare il vostro stile, come già detto, dovrete ricorrere agli allenatori, che troverete sparsi qua e là per il mondo: ogni visita costa del danaro e, per riuscire nell'allenamento, vi sarà chiesto di superare una specie di mini gioco contro una sparapalline automatica. Il più delle volte, è sufficiente rispedire la pallina dall'altra parte all'interno della zona indicata, ma in alcuni casi potrebbe essere necessario un colpo particolare.
Se vi state chiedendo come recuperare i soldi necessari all'allenamento, posso darvi un piccolo aiuto. Allora, comincia per S e finisce per Ponsor. Bravi, avete indovinato! Quello che forse non sapete, però, è che ogni "continente" presenta un marchio.
Per convincere la società a firmare un contratto con il proprio tennista, bisogna superare delle prove che consistono in match contro altri giocatori. Firmando per uno sponsor, si ottengono dei soldi e del vestiario gratuito.
Con l'aeroporto invece, si possono raggiungere altri continenti, alla ricerca di allenatori più idonei al proprio stile o di tornei a cui prendere parte.
E con questo abbiamo chiuso il discorso sull'interfaccia... ma il gioco vero e proprio?
Beh, malgrado la presenza di molti tasti da utilizzare (avete presente un pad PlayStation? Ecco, si usano tutti quanti...), il sistema di controllo non è poi così ostico: il tennista risponde bene alle sollecitazioni e si muove abbastanza fluidamente.
Nel campionario di colpi a nostra disposizione, possiamo contare su palle sicure, pallonetti, smorzate, colpi in top spin e colpi forzati.
Ciascun tiro necessita di una buona coordinazione e di un buon posizionamento, anche se, logicamente, dovremo fare in modo di utilizzare sempre il colpo nel quale eccelliamo (diritto, rovescio o volée).
Comunque, sia che si vada alla battuta, sia che ci si trovi a rispondere, si hanno due possibilità: il colpo sicuro e quello forzato.
Nel primo caso, la pressione del tasto assegnato al colpo e la direzione bastano a reindirizzare la

PERCHÉ NON MI PIACE GAMESPY...

Ve lo dico subito perché: fondamentalmente non serve a nulla! Cerco di spiegarmi meglio... pare che gli sviluppatori per PC stiano prendendo la brutta abitudine di dimenticarsi di sviluppare l'aspetto multiplayer dei loro prodotti, aggirando, di fatto, una moltitudine di problemi a livello di codice e programmazione perché, tanto, "ci sono i pionieri di GameSpy" che danno la possibilità di confrontarsi via Internet con altri utenti.
Oggigiorno, il software più diffuso per giocare online è GameSpy Arcade: dietro l'interfaccia "accattivante", si nasconde un programma un po' ostico e poco personalizzabile, oltretutto infarcito di pubblicità al punto da diventare estenuante. Non si capisce poi, perché in Top Spin questo sistema non sia stato integrato come in TOCA Race Driver 2.
Scegliendo di non supportare ufficialmente un titolo però, si perdono alcune caratteristiche come la possibilità di avere un profilo costantemente aggiornato della propria utenza, con statistiche del giocatore come accade nel servizio Live! di Microsoft (tuttora Top Spin è tra i giochi più gettonati) ed è abbastanza antipatico doversi appoggiare a servizi esterni "amatoriali", anche se gestiti con professionalità (vedi box successivo). Inoltre, il caso ha voluto che questa volta qualcosa non abbia funzionato nei meccanismi di "testing" tra Atari e GameSpy: spesso si riceve il messaggio di errore nel codice del CD e risulta impossibile giocare. Ma pensa te...

NEL CAMPIONARIO DI COLPI A NOSTRA DISPOSIZIONE, POSSIAMO CONTARE SU PALLE SICURE, PALLONETTI, SMORZATE, COLPI IN TOP SPIN E COLPI FORZATI.

▲ **Il giovane MAOraNza alza il suo primo trofeo, un disco volante in miniatura della collana "Il mio amico UFO".**



▲ **Un particolare di una sezione di allenamento: lo scopo è quello di centrare i cerchi colorati con il tipo di battuta indicata.**

COMMENTO

Top Spin non tradisce le aspettative e riesce a mantenere inalterato il suo fascino anche a un anno di distanza rispetto alla versione Xbox. E dalla controparte per console eredita anche un difetto, ovvero la difficoltà "strampalata" della modalità riservata al giocatore singolo: dopo aver dominato diciotto incontri, ho cominciato a subire il passaggio di categoria e, verso la vetta, le cose si sono fatte decisamente impegnative. Peccato solamente che il totale di questo squilibrio dia come risultato una prima parte un pochino noiosa e una seconda più impegnativa ma a tratti frustrante.
In multi, è pesante l'assenza di una classifica ufficiale, e ricorrere a siti "esterni" può risultare fastidioso. In ogni caso, il gioco contro altri esseri umani è sicuramente più appagante e riesce a dare delle vere e proprie soddisfazioni.
Per il resto, Top Spin è davvero ben realizzato sotto tutti i punti di vista, dalla grafica al sonoro: le animazioni dei tennisti sono eccezionali, così come la resa dei colpi e la fisica della pallina.
Insomma, Top Spin ha tutto quello che ci si può aspettare da un gioco di tennis. Se il multiplayer fosse stato curato come su Xbox, il voto sarebbe stato molto più alto...

HARDWARE

Per assaporare al meglio Top Spin vi conviene possedere una buona periferica di gioco, dopodichè assicuratevi di avere almeno un processore a un GHz e 256 MB di RAM. Per quanto riguarda la scheda video, bastano una GeForce3/Radeon 9500 Pro o equivalenti. Per giocare online è vivamente consigliata almeno una connessione ADSL.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

81

IL SISTEMA DI CONTROLLO NON È POI COSÌ OSTICO, BENCHÉ I TASTI UTILIZZATI SIANO PARECCHI

pallina dall'altra parte della rete. Nel secondo, invece, mentre si tiene premuto appare una barra al centro della quale bisogna rilasciare per fermare un indicatore.
Questi, in sintesi, sono i colpi forzati: decisamente più difficili da eseguire, ma dai risultati certamente più devastanti. All'inizio della carriera non è semplicissimo dominare questa barra supplementare per via della velocità cui viaggia l'indicatore, ma progredendo diventerà sempre più facile praticare questi colpi. Un aiuto supplementare viene dall'indicatore che mostra quanto il nostro giocatore è "in partita" (ITZ, In The Zone): vincendo lunghi scambi ed effettuando colpi forzati, si riempie questo "termometro". Quando raggiunge il massimo, l'indicatore dei colpi forzati si muove più lentamente, rendendo più facile l'esecuzione del tiro preferito dai massacratori di palline.

SEMPRE E SOLO SOLDI

Vincendo i tornei miglioreremo la nostra posizione in classifica e conquisteremo danari con i quali fare shopping o pagare gli allenatori: aumentando di livello, saremo anche in grado di accedere a ulteriori specializzazioni, che si discostano dalle nostre abilità di base (come, per esempio, l'effetto nelle battute), e a tornei più importanti.
In ogni caso, Top Spin il meglio di sé lo offre nella modalità multigiocatore: peccato solo per la scelta fatta da Atari di non supportare "ufficialmente" il gioco, cosa questa che riduce (per non dire "elimina del tutto") fascino della competizione via Live!, vista la totale assenza di statistiche di gioco. In altre parole, si torna ai tempi delle classifiche manuali, quando bisognava inserire i risultati degli scontri a mano, su un sito...
Parlando di tecnica, possiamo dire che, per ciò che concerne la grafica, la realizzazione è lussuosa: i modelli sono molto ben realizzati, le texture e le ombre eccellenti. Persino il pubblico è interamente poligonale e non più "tappezzato" sulle tribune: certo che con una telecamera fissa diventa tutto più facile.
Una nota particolare per il sonoro: musiche a parte, gli effetti sono veramente realistici e posizionati con un'attenzione per il particolare decisamente maniacale; il cinguettio di fondo, il rumore della strada, le campane in lontananza, il silenzio irreale di un campo e l'esplosione un secondo dopo il punto, le voci degli arbitri. Addirittura, quando si gioca con uno dei tennisti reali presenti nel gioco (Sampras, Hingis, Kournikova, Kuerten, Grosjean, Hantuchova, Dementieva, Hewitt, Chang. Tutti un po' demodè tranne il bel Lleyton...), si possono sentire gridolini personalizzati sporadici dalle tribune ("I love you Pete!"). La ciliegina sulla torta per una realizzazione decisamente curata.

▶ Uno strabiliante replay diviso in tre finestre. Non male, eh?

Games machine Star player

ALLA CONQUISTA DELLA VETTA!

Una volta conquistato il titolo di numero uno del mondo nella modalità in solitaria, il minimo che si possa fare è desiderare un confronto con altri giocatori. Da quando il gioco è arrivato nei negozi, hanno cominciato a nascere come funghi comunità dedicate alla versione PC di questo prodotto.
Tra le migliori che ho potuto visitare, spicca sicuramente Inter Top Spin Tour, gestita da tedeschi ma interamente in inglese, che già con la versione Xbox ha trovato più di 500 iscritti e organizzato un centinaio di tornei.
Per le competizioni ufficiali, bisognerà attendere gennaio: nel frattempo, potete registrarvi e cominciare a inserire le caratteristiche del vostro tennista collegandovi al sito www.intertopspintour.com. Ci si vede sui campi, virtuali!

▲ Un replay di un potente diritto sulla terra battuta: da notare i segni delle "scivolate" lasciate sul terreno...

© 2004 Lionhead Studios Limited. Lionhead, il logo Lionhead logo e Fable sono marchi registrati di Lionhead Studios Limited. Gioco creato da Lionhead Studios Ltd in collaborazione con Big Blue Box Studios Ltd. © 2004 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, Microsoft Game Studios, Xbox, e i loghi Xbox sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni. L'icona relativa alla classificazione è un marchio registrato della Interactive Digital Software Association.

CIÒ CHE SEI NON SEMPRE È
CIÒ CHE DIVENTERAI.

FABLE™

OGNI AZIONE, UNA CONSEGUENZA.

Cosa faresti se ogni tua scelta portasse a delle conseguenze eterne? Se ogni tua azione modificasse istantaneamente il tuo aspetto fisico e l'opinione che gli altri hanno di te? Sfoderesti la tua spada in difesa della virtù oppure creeresti un sentiero del male con incantesimi e tradimenti? O magari seguiresti una via di mezzo? Prima di scrivere il tuo destino, sappi comunque una cosa: con Fable non c'è una storia uguale a un'altra. E tu, chi mai diventerai?

www.xbox.com/fable

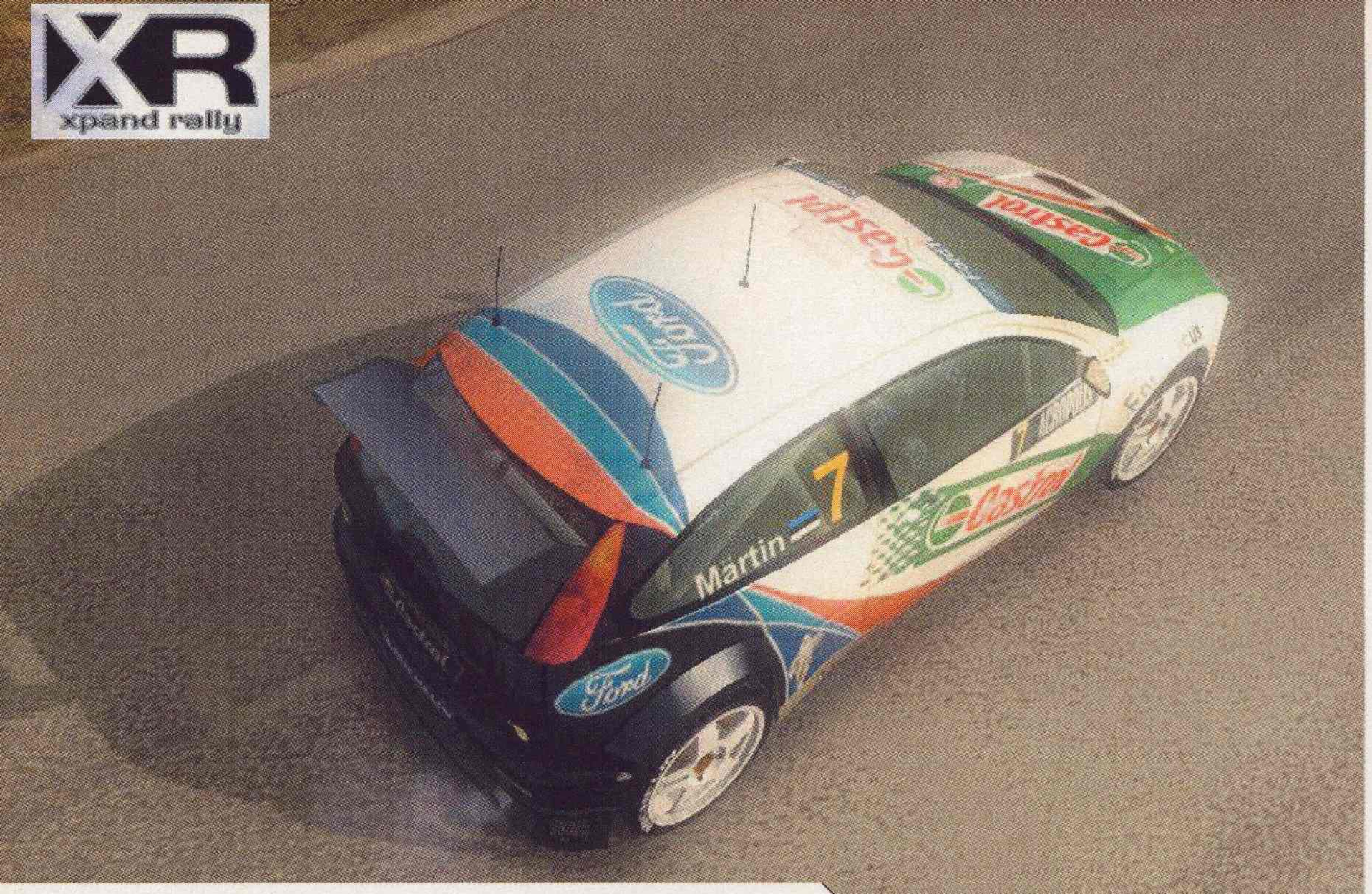
LIONHEAD STUDIOS

Microsoft game studios

Completamente in italiano

XBOX

it's good to play together



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi materiale aggiuntivo per Xpand Rally? Corri nell'area Download di TGM Online!

SVILUPPATORE
Techland

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 29.90

SITO
www.xpandrally.com

REVIEW

Matteo "TM|Elvin" Lorenzetti | **elvin@xenia.it**

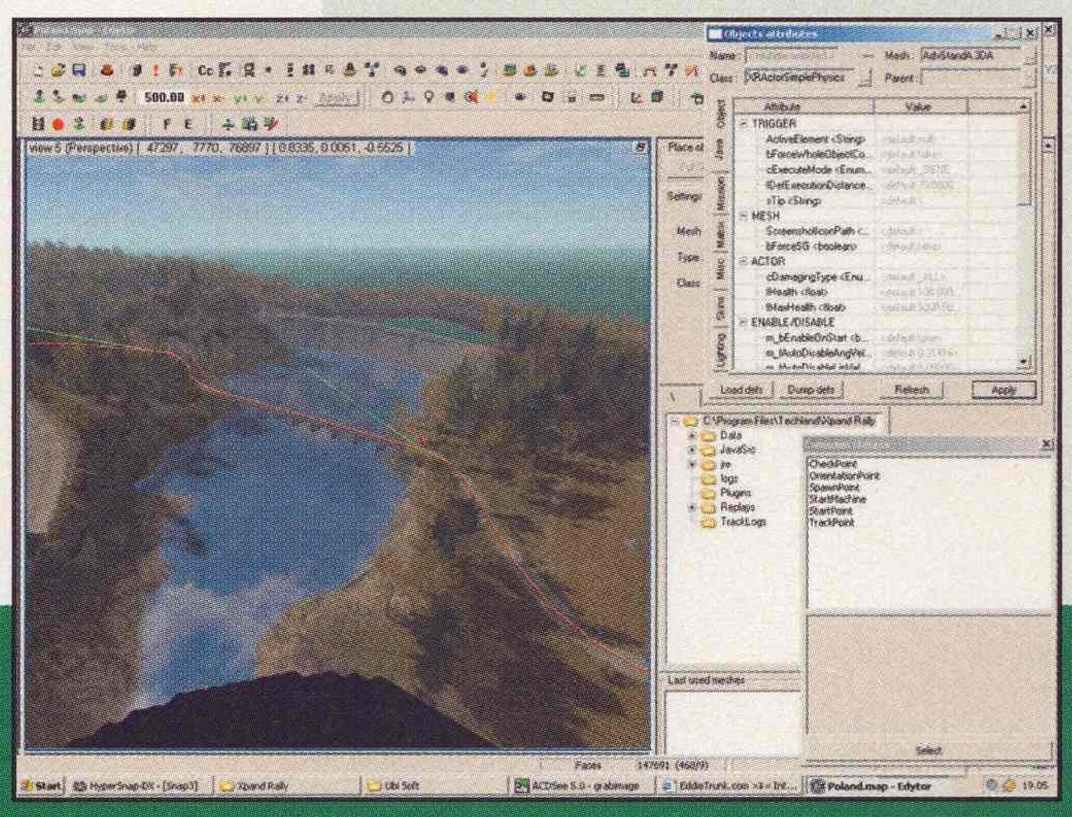
XPAND RALLY

Si tratta di un periodo decisamente florido per i titoli rallistici su PC: Richard Burns Rally e Colin McRae Rally 2005 rappresentano il punto più alto per tutti gli appassionati della guida fuori pista. Xpand Rally vuole fare da terzo incomodo tra i due contendenti: riuscirà nell'impresa?

Il menu principale di Xpand Rally propone la classica selezione tra il campionato completo, la tappa singola e il multiplayer, che dà la possibilità di disputare gare in rete locale o su Internet. Per quanto riguarda le prime due opzioni, occorre immediatamente operare una scelta molto importante all'atto della creazione del profilo di gioco, selezionando il modello di guida tra i due disponibili (arcade o simulativo). Fatto questo, ci si lancia immediatamente nel campionato, che in realtà ha più le sembianze di una carriera. Nei panni di uno squattrinato rallista dovrete amministrare oculatamente la vostra scalata al successo. Successo che arriverà dopo una lunga e faticosa gavetta. La progressione della carriera si basa su un sistema "misto", che prevede l'accesso alle vetture in base all'acquisto delle stesse (potrete comprarle grazie ai proventi delle vittorie o dei piazzamenti). Le prove speciali, invece, sono accessibili solo dopo aver ottenuto un risultato particolare, come, ad esempio, salire sul secondo gradino più alto del podio in tutti gli stage del rally precedente. A questo doppio sistema si sottraggono alcune tappe, preparate appositamente per sbloccare una vettura o una serie di gare.
L'aspetto più importante di tutto il procedimento riguarda l'accumulo di denaro con cui, agli inizi

I COSPICUI MONTEPREMI DELLE VITTORIE IMPORTANTI APRONO LE PORTIERE DI VETTURE MOLTO POTENTI, DA UTILIZZARE NEI RALLY PIÙ IMPEGNATIVI

▲ Il sistema di danni è abbastanza efficace grazie a vetri rotti, carrozzerie deformate e pezzi che si staccano: non siamo ai livelli di Colin, ma poco ci manca.



▲ L'editor in tutto il suo splendore: smanettando un po' è possibile modificare facilmente gli scenari originali, ma anche crearne di nuovi!

della carriera, è possibile potenziare il mezzo di cui disponete, mentre i cospicui montepremi delle vittorie importanti aprono le portiere di vetture molto potenti da utilizzare nei rally più impegnativi. Grazie all'elevatissimo numero di potenziamenti e modifiche disponibili (motore, trasmissione, sospensioni, elettronica e molto altro) c'è veramente l'imbarazzo della scelta assieme. Il problema è che spesso, appena si passa di categoria, è praticamente impossibile battere gli avversari se non acquistando costosi aggiornamenti, obiettivo raggiungibile solo accontentandosi di qualche frustrante piazzamento a ridosso del podio. Al di là del meccanismo di progressione che condiziona le scelte da effettuare prima di intraprendere una gara (rifaccio lo scarico e punto subito alla vittoria o accumulo il grano per la seconda evoluzione del motore da sfruttare anche nelle gare successive?), qualcuno potrebbe storcere il naso davanti a un sistema che ha poco a che spartire con la realtà del campionato WRC.

▲ **Le vetture disponibili sono una trentina abbondante: si parte dalle piccole due volumi in versione base, per arrivare alle potentissime, ma difficilmente manovrabili, tre volumi da trecento cavalli.**

ALL'ANIMA DELL'FPS TUA!

Effettivamente, il gioco preso globalmente si stacca notevolmente da quelli che sono i tratti distintivi del massimo campionato rallistico mondiale: il motivo risiede nella mancata acquisizione delle licenze, che avrebbero consentito di riprodurre le livree delle vetture ufficiali e di utilizzare i nomi dei rally più famosi. Detto ciò, è facile capire che, a differenza di quanto succede in titoli come Colin e Richard Burns, qui non si corrono dei rally "veri" nella loro interezza, ma competizioni fittizie composte da una serie di gare sparse in giro per il mondo. Globalmente sono presenti cinque ambientazioni, più un discreto numero di prove speciali. Lo stesso discorso si può fare per le vetture, identiche nel modello tridimensionale ma diverse per la colorazione, e caratterizzate da nomi di fantasia che richiamano alla lontana quello delle controparti reali. Il dettaglio della versione tridimensionale delle auto è molto buono, così come le texture e il modello di danni: non siamo ai livelli di Colin, ma non ci si può lamentare. La mancanza delle licenze non crea problemi nell'apprezzare la grafica degli scenari, che vantano le ambientazioni più vaste mai viste in un gioco di questo genere. Anche in questo caso, però, si perde un po' il sapore del vero rally, in quanto i singoli stage sono ricavati congiungendo in modo diverso vari tratti di un unico, immenso scenario. Ho utilizzato il termine scenario non a caso: nel CD d'installazione è infatti presente l'editor per creare le proprie prove speciali. In realtà si tratta del tool di sviluppo dell'engine grafico di Chrome, un FPS tattico della Techland risalente a un anno fa caratterizzato da mappe immense e discretamente dettagliate. Questo aspetto penalizza un po' la varietà delle speciali poiché ci si accorge alla svelta di come i vari campionati fittizi (Arizona, Kenya, Finlandia, Polonia, Irlanda) siano composti sempre dagli stessi tratti di uno scenario collegati in modo diverso. Proprio per questo motivo, inoltre, diventa abbastanza facile imparare i punti critici dei vari settori. Il rovescio positivo della medaglia è rappresentato dalla possibilità di creare notevoli dislivelli altimetrici, con ovvi rischi per la guida al limite lungo i costoni delle montagne. Date un'occhiata al box che trovate in questa pagina e capirete il perché.

UNA VITA PER I RALLY

Quando si parla di simulazioni hardcore, generalmente si punta il dito su quei titoli, dedicati alla guida o al volo, che fanno del massimo realismo una missione da compiere a ogni costo. Xpand Rally, pur senza toccare le vette di Richard Burns Rally, propone un'innovativa e interessante caratteristica per chi vuol disputare un'intera carriera. Incappando in incidenti più o meno gravi, infatti, è possibile ferire il pilota al punto da compromettere la guida del mezzo per la tappa in corso o addirittura giocarsi la carriera con un incidente fatale. Molti di voi staranno pensando alla bellezza di questa particolare opzione, che effettivamente dà tutto un altro sapore a ogni singolo rischio preso nel lungo e faticoso processo di prosecuzione della carriera per sbloccare auto e tracciati. L'unico problema è che, in caso di una prematura dipartita a causa di un burrone o un masso di cui vi eravate scordati, il gioco cancella senza possibilità di recupero i progressi ottenuti. Come si suol dire, più hardcore di cosi, si muore.

LA MANCANZA DELLE LICENZE NON CREA PROBLEMI NELL'APPREZZARE LA GRAFICA DEGLI SCENARI, CHE VANTANO LE AMBIENTAZIONI PIÙ VASTE MAI VISTE IN UN GIOCO DI QUESTO GENERE

▲ **Brutta storia i precipizi: prenderne uno in velocità è il modo migliore per far fuori il pilota e giocarsi la carriera. Esattamente com'è accaduto in quest'occasione...**

▲ **La guida sul bagnato in notturna è veramente difficile: se poi si deve tenere in strada una belva da 250 cavalli come questa...**

COMMENTO

Xpand Rally è un buon prodotto, decisamente sopra la media rispetto alle ultime proposte in arrivo dalla Polonia. È chiaro come gli sviluppatori venuti dal freddo stiano crescendo sia tecnicamente sia sul piano dei contenuti, grazie a un gioco di guida in grado di divertire i piloti casuali ma sopratutto di farsi apprezzare da chi vuole qualcosa in più di una sfida arcade. Tolta quest'ultima modalità per manifesta semplicità, il piatto forte rimane la simulazione: selezionandola è possibile gustarsi notevoli fiammate di divertimento grazie a un vasto parco macchine e a una quantità smodata di potenziamenti da gestire, con sbandate prolungate e adrenalinici balletti della morte lungo il bordo di precipizi che spaventerebbero Wyle E. Coyote. Non certo una simulazione hardcore, sia chiaro, ma un modello di guida molto valido in grado di prevalere su quello dell'ultimo Colin, che non si avvicina tuttavia alla raffinatezza di Richard Burns. La parte grafica è piuttosto buona e riesce a far passare in secondo piano speciali poco ispirate alla realtà, vetture di fantasia, un multiplayer non sempre efficiente e il sistema di progressione della carriera, spesso molto frustrante. Detto questo, il responso finale deve necessariamente tener conto anche di un prezzo decisamente appetitoso: gli appassionati della carrozzeria malconcia, questo Natale non hanno che l'imbarazzo della scelta. Se cercate un ottimo prodotto e non siete disposti a dilapidare una fortuna, Xpand Rally potrebbe proprio fare al caso vostro. Brava Techland!

HARDWARE

Il gioco non è troppo avido di risorse e si accontenta di configurazioni di medio livello per girare al meglio: un processore da 2 GHz con 256 (meglio 512) MB di RAM accoppiato a una scheda video da 128 MB di RAM rappresentano una buona base di partenza. Più incerto il multiplayer; con una linea ADSL abbiamo avuto notevoli problemi di stabilità, probabilmente dovuti a un codice di rete poco performante.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

80

IBRIDI SDRUCCIOLEVOLI

Dopo due titoli agli antipodi come Richard Burns Rally e Colin McRae Rally 2005 in fatto di modello di guida, Xpand Rally cerca di porsi nel mezzo della competizione per soddisfare le esigenze di chi non ha apprezzato né l'uno, né l'altro. Per questo motivo è possibile scegliere tra la modalità arcade e quella simulativa: a seconda della scelta effettuata si modifica ampiamente sia la fisica dello stile di guida sia una serie di parametri che rendono il pilotaggio notevolmente più complesso e rischioso. Il gioco in modalità arcade non propone innovazioni di sorta se non grande aderenza, una vettura decisamente resistente agli incidenti e poche preoccupazioni per il giocatore scarsamente propenso a frenare. Molto più interessante la modalità simulativa, che può contare su modello di guida e una fisica delle sospensioni non certo ai livelli di RBR, ma nettamente superiori a quelli dell'ultimo Colin. Dai replay si nota l'assenza del perno a limitare la percorrenza della vettura nei tratti misti, mentre al volante si percepiscono ottime sensazioni a seconda della vettura guidata e della superficie. C'è veramente di che divertirsi anche se sulla perfezione del modello di guida sorgono alcuni dubbi dovuti alla facilità con cui è possibile direzionare le vetture meno potenti in sbandata e a gas spalancato sugli sterrati. Una volta imparato il trucchetto del "buttar dentro" la vettura nelle curve veloci, pare non intervengano altri fattori (eccessiva inerzia dovuta alla velocità, buche, dossi, cambi di pendenza) a mettere in crisi la guida dell'auto, consentendo al giocatore di cavarsela con poco lavoro di sterzo e ancor meno di acceleratore. Nulla di clamoroso, intendiamoci (con le vetture più potenti è tutta un'altra questione), ma vista l'insistenza degli sviluppatori sul concetto di estremo realismo, pare opportuno ribadire il carattere ibrido della modalità simulativa.

NEI PANNI DI UNO SQUATTRINATO RALLISTA DOVRETE AMMINISTRARE OCULATAMENTE LA VOSTRA SCALATA AL SUCCESSO

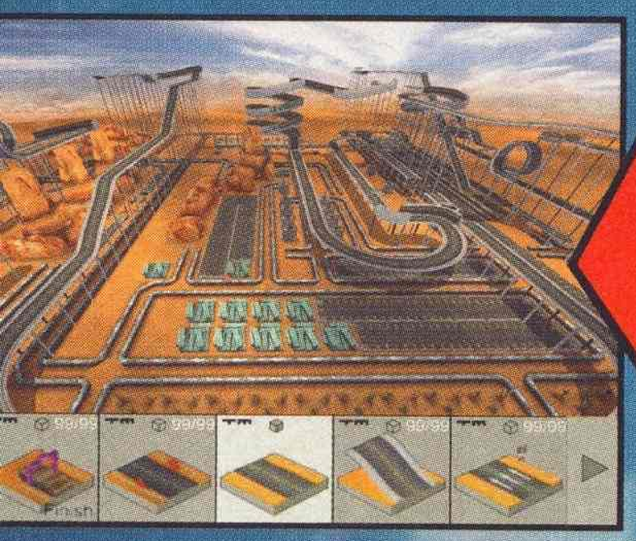
▲ **Il modello delle vetture è veramente notevole: peccato per le livree non ufficiali.**

VODKA E LAG

Un ultimo accenno prima del commento finale lo riserviamo al multiplayer: potrebbe avere le carte in regola per fare una netta concorrenza a quello di Colin, considerate le similitudini in termini di supporto e gestione delle partite. Non esiste un sistema di server centralizzato, ma la creazione delle gare è demandata ai giocatori stessi, cui è richiesto di creare la sessione a seconda delle mappe e dello stile di guida prescelto. Purtroppo si può correre solo in quattro contemporaneamente (tale limitazione è presente anche in LAN), ma si tratta di una lacuna colmata dalla possibilità di attivare sia una gara con le collisioni sia in modalità ghost car: nel secondo caso, i problemi di latenza diminuiscono. Nonostante questo, molte prove sono state disturbate da pesanti fenomeni di lag e packet loss in virtù del collegamento a server fuori dall'Italia: speriamo la situazione possa migliorare correndo con altri giocatori all'interno del territorio nazionale.

▶ **Ottima la fisica delle vetture in occasione degli incidenti: una buona via di mezzo tra l'inerzia di Richard Burns e l'eccessiva aderenza di Colin McRae.**

GAMES machine Star player



Progetta

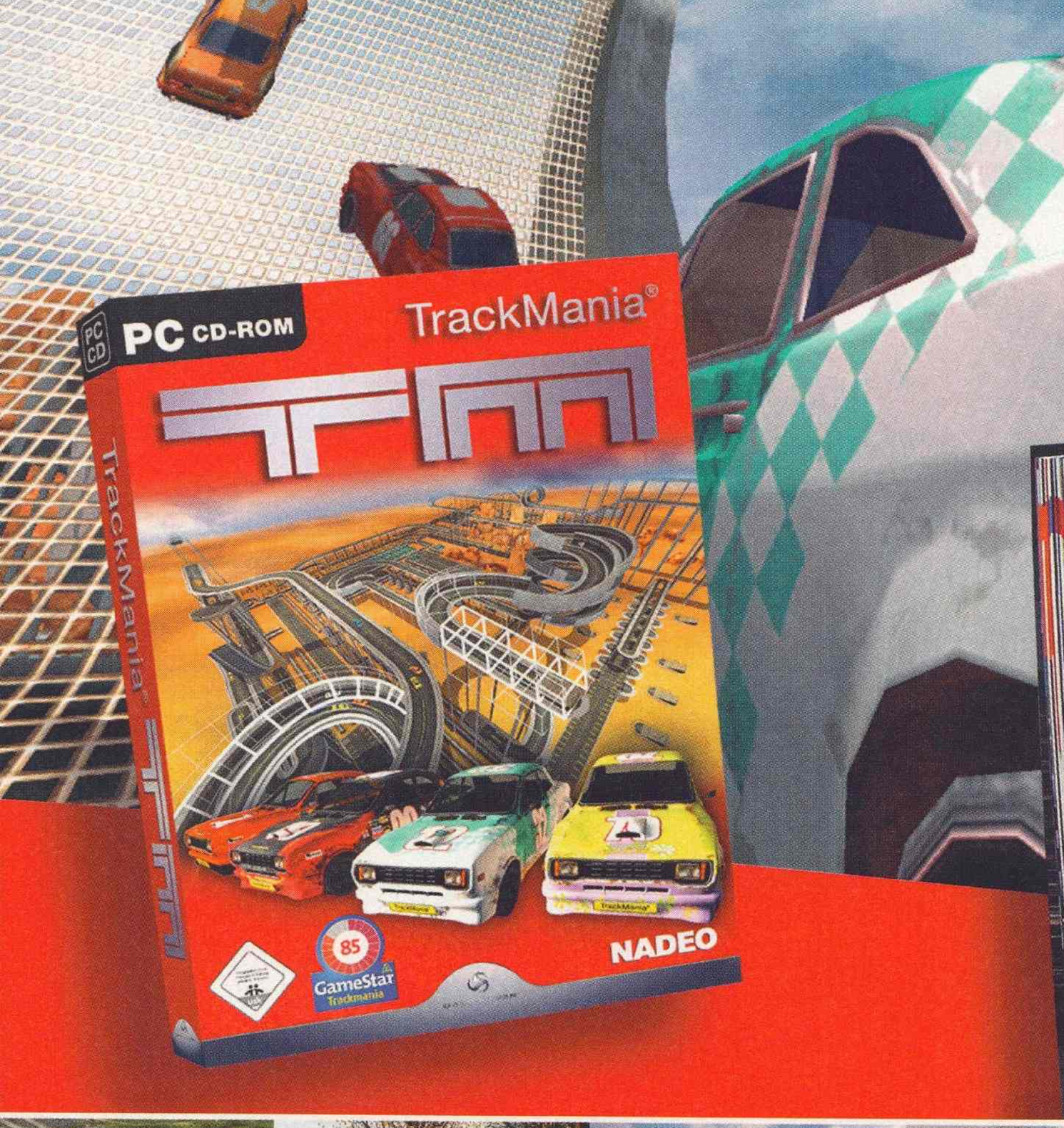
Ingame Screenshot

Costruisci

Trionfa

www.deepsilver.it

www.trackmania.com



Test SPORT

"Più che un videogioco è una sorpresa continua!"

"Trackmania è [...] veloce, coinvolgente, con dei notevoli guizzi di originalità, una modalità multiplayer semplicemente strepitosa, cui si aggiunge come chicca finale la possibilità di costruire e scambiare piste con gli altri giocatori. [...] E' uno di quei titoli in grado di "rapire" fin dalla prima partita, e il cui coinvolgimento aumenta man mano che si prende confidenza con le meccaniche di gioco [...] se siete amanti delle corse arcade e cercate un titolo spassoso come pochi se ne sono visti nell'ultimo periodo, non potete lasciarvelo assolutamente scappare."

TGM Marzo 2004

Games machine Star player

DEEP SILVER

KOCH MEDIA

©2004 NADEO. Published under licensed by Deep Silver a division of KOCH Media. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks and copyrights are the properties of their respective owners.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

FPS e Vietnam: vieni a parlarne nei forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
2015

PUBLISHER
Vivendi

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO INDICATIVO
€ 50,00

SITO
www.menofvalorgame.com

Massimo "Dr. Nicippus" Nichini **nkz@xenia.it**

MEN OF VALOR

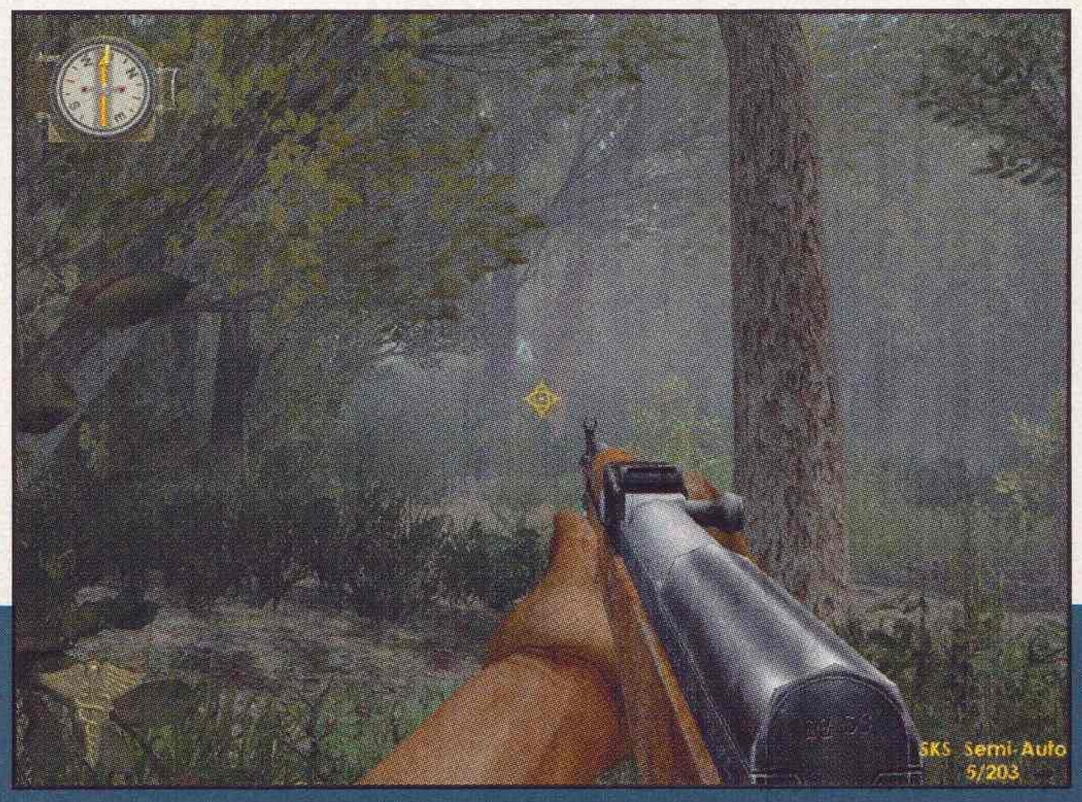
I 2015 tornano sulla scena e lo fanno con un FPS "storico" di cui si è parlato davvero tanto. Questa volta però lo scenario è cambiato: dalla Seconda Guerra Mondiale si salta direttamente alla guerra del Vietnam...

Cerchiamo di essere diretti, come direbbe il mio cuginetto giocando coi trenini. Di sicuro Men Of Valor non è un titolo atteso per l'ambientazione, anche perché con tutti i giochi che sono usciti sul Vietnam in quest'ultimo periodo, abbiamo incamerato tante di quelle informazioni da far impallidire History Channel e compagnia bella. Anche sotto il punto di vista del gameplay, non possiamo parlare di innovazioni, e potremmo dire in assoluta sincerità che ci troviamo di fronte alle stesse identiche opzioni di gioco già viste in Medal Of Honor: Allied Assault. Cosa rimane ancora? Una bella grafica? Una storia avvincente? Magari un multiplayer degno di essere sfruttato?
Vediamo di capirlo assieme...

INIZIANDO LA CAMPAGNA IN SOLITARIO, CI RITROVIAMO NEI PANNI DI DEAN SHEPPARD, UN MARINE AFROAMERICANO ALLA SUA PRIMA ESPERIENZA NELL'INFERNO ASIATICO

VC TUTTI INTORNO... E A ME NON SCAPPA!

La vicenda narrata in MoV ha come sfondo il 1965, anno in cui le operazioni militari americane hanno iniziato a prendere una piega drammatica nella lunga e sanguinosa vicenda del Vietnam. Iniziando la campagna single player ci ritroviamo nei panni di Dean Sheppard, un marine afroamericano alla sua prima esperienza nell'inferno asiatico. Fin dalla prima missione delle tredici che compongono l'intera storia (suddivise



▲ Men Of Valor ci riporta nelle giungle del Vietnam, mostrandocele rigogliose come non le avevamo mai viste prima.

▲ Alcuni livelli offrono piccole variazioni sul tema: qui stiamo attaccando una base nemica dal nostro elicottero di fiducia.

a loro volta in più segmenti: il gioco non consente di salvare liberamente e questi checkpoint sono l'unica alternativa lasciata all'utente), capiamo però che importa ben poco chi siamo e dove ci troviamo realmente: certo, gli sforzi con cui i filmati cercano di calarci nella parte sono ammirevoli e piuttosto piacevoli da vedere, ma purtroppo hanno impedito agli sviluppatori di costruire un racconto vero e proprio incentrato sul nostro alter ego, finendo per diventare una versione allungata e piuttosto noiosa di un gigantesco documentario didattico. Fondamentalmente, quindi, siamo un soldato americano qualsiasi, impegnato in una serie di missioni durante la guerra del Vietnam.

▲ **Accucciarsi o strisciare per terra è fondamentale per nascondersi al fuoco nemico.**

OGGI OPERAZIONE ALLA COLLINA 45

Le situazioni proposte in MoV risultano piuttosto varie nella forma ma decisamente ripetitive nella sostanza: pattugliamenti nella giungla, operazioni di bonifica di piccoli villaggi, ronde in barca e in elicottero, azioni di salvataggio e altro ancora finiscono per riassumersi in una lunga sequela di scontri con le forze militari nemiche e con gli immancabili VietCong, in quella che ben presto diventa una corsa senza troppe implicazioni tattiche da un punto a un altro della mappa. Questo perché i livelli, benché graficamente complessi, in realtà offrono sempre e soltanto un'unica strada percorribile (non è nemmeno possibile saltare: anche una piccola buca, quindi, sarà un ostacolo insormontabile...), infarcita per giunta di nascondigli di varia natura offerti principalmente dalla folta vegetazione. Nelle operazioni saremo spesso aiutati da una squadra di compagni che però interagisce davvero il minimo indispensabile sia coi nemici sia con la situazione in genere, limitandosi a non farci sentire troppo sperduti e solo occasionalmente a fornire un minimo di supporto nelle azioni più complicate. Insomma, la linearità la fa da padrona quasi su tutta la linea: gli unici elementi che un minimo ci complicano la vita, in tutti i sensi, sono la difficoltà con cui spesso si individuano i nemici (e ci credo: tra giungle, capanne e trincee spesso non si sa nemmeno da dove potrebbero spuntare nuovi avversari), la mancanza cronica di munizioni per le armi a disposizione (piuttosto scarse nella varietà e dotate di caricatori davvero minuscoli) e la facilità con cui due proiettili ben assestati possono eliminare completamente la nostra riserva di energia, che in parte può essere salvaguardata nascondendoci e praticando dei bendaggi per fermare il danno prima che diventi irreversibile.

IO SONO UN UOMO

Fino a ora ci siamo concentrati sugli aspetti negativi della produzione 2015. Allora come spiegare il voto che vedete in fondo alla pagina? Cominciamo a parlare del profilo tecnico del gioco...

Come potete chiaramente vedere dalle foto e dalle due diverse demo in circolazione (riservate sia al single sia al multiplayer), il motore ereditato da Unreal è veramente spettacolare sotto ogni punto di vista. Eccezionale la resa dei paesaggi, mai così "pieni" e credibili, ricchi di prelibatezze grafiche, come gli effetti di motion blur legati alle esplosioni. Gli ambienti in cui ci muoveremo, poi, sono veramente zeppi di dettagli e sorprese continue (caccia in volo, stormi di uccelli

LE SITUAZIONI PROPOSTE IN MEN OF VALOR RISULTANO PIUTTOSTO VARIE NELLA FORMA MA DECISAMENTE RIPETITIVE NELLA SOSTANZA

LOSCHI FIGURI

Nella recensione abbiamo discusso delle indubbie qualità visive di Men Of Valor, senza in alcun modo soffermarci su alcuni problemi di fluidità riscontrati nella versione messaci a disposizione dalla software house. Il motivo di questa posizione è dovuto al fatto che, proprio nei giorni in cui stavamo provando il gioco, è stata rilasciata una patch che aggiorna MoV alla versione 1.2, risolvendo gran parte di questi difetti ed eliminando completamente altri bug, tra cui ad esempio l'impossibilità di caricare alcune mappe (con relativo crash e ritorno al desktop). Al momento di andare in stampa non ci è stato possibile sapere se la versione che vedrà la luce nei negozi sarà direttamente quella "a posto", ma siamo sicuri che in caso contrario l'immancabile pacchetto correttivo non tarderà a essere messo a disposizione.

▲ **Prelibatezze grafiche come l'effetto sfocato dovuto alle esplosioni rendono i combattimenti davvero spettacolari.**

▲ **Una perlustrazione in un canale: spesso le mappe di MoV non contemplano scorciatoie né strade alternative.**

COMMENTO

Il nuovo lavoro dei 2015 è globalmente una mezza delusione. Diciamocelo, visti i fasti del team di sviluppo di MoH, ci aspettavamo tutti un prodotto in grado se non di rivoluzionare il genere, almeno di eguagliare i diretti concorrenti.
Invece, se si escludono un apparato grafico incredibilmente curato (comunque non esente da qualche difetto) e un sonoro piuttosto gradevole sia per effetti sia per accompagnamento, tutto il resto si attesta su livelli semplicemente sufficienti.
A partire dal gameplay lineare come non mai per continuare con una trama inesistente e con un'interattività quasi nulla con alleati e scenari, MoV fa quasi di tutto per risultare troppo banale per essere vero in diverse situazioni. Come aggravante assoluta va contata anche l'IA deficitaria, dovuta a un lavoro di scripting che arriva a soverchiare le leggi del buonsenso, con nemici che passeggiano a pochi metri dal nostro fucile perché così è stato deciso a priori. Ora immagino che vi stiate chiedendo "ma cosa dobbiamo apprezzare in MoV oltre alla grafica?" Beh, la risposta è veramente semplice: a salvare il giudizio ci pensano una longevità comunque garantita dalle numerose missioni e il multiplayer, logicamente esente da difetti di IA, che risulta piuttosto appetibile e vario per gli amanti del genere.

HARDWARE

I requisiti hardware per giocare a Men Of Valor non sono certo poca cosa. Il titolo richiede, infatti, un processore ad almeno 1.3 GHz, 256 MB di memoria RAM, una scheda video compatibile con DirectX 9.0 da almeno 64 MB e circa 3 GB di spazio libero su disco fisso. Personalmente vi consiglio un processore a 2 GHz e almeno 512 MB di RAM, in modo da diminuire i tempi d'attesa per i caricamenti.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

72

▲ **Imboscate e trappole sono pressoché onnipresenti: peccato che il gioco non contempli situazioni meno prevedibili.**

e via dicendo), che aiutano a rendere più vivi i livelli. Con tanta "opulenza video" a disposizione, lascia un po' perplessi la scelta di non rendere niente di tutto questo interattivo. In parole povere, non aspettatevi di lasciare raffiche di proiettili sulle capanne o di distruggere anche solo un rametto. Per quanto riguarda i modelli poligonali, possiamo dire che sono globalmente ben realizzati, anche se alcune volte si sente la mancanza di qualche animazione in più.

Tornando ai problemi, va segnalata un'altra pecca che, negli FPS più che in ogni altro genere, diventa un problema gigantesco: la gestione delle routine d'Intelligenza Artificiale. Purtroppo i nemici di MoV si comportano in modo da rovinare gran parte dell'atmosfera, muovendosi senza preoccuparsi del fuoco nemico e senza mai rispondere fino a quando non hanno raggiunto la posizione indicatagli dallo script (anche se questa è a pochi millimetri dal nostro personaggio...), trasformando così molte battaglie in un assurdo tiro al piccione. Mai un'iniziativa, mai un cambio di strategia e, come se non bastasse, pure un discreto respawn continuo. Insomma, se da MoV vi aspettavate qualcosa di più, rimarrete delusi. Dovendo sintetizzare il concetto prima del commento, potrei dire che ci troviamo di fronte a un titolo non certo eccezionale, lineare e scontato ma dalla qualità estetica indiscutibile.
Fortunatamente è prevista una buona sezione multiplayer, della quale ci occupiamo in un box apposito, che risolleva la valutazione perché, di fatto, elimina i problemi dell'IA. Forse è il caso di aspettare ancora qualche tempo per approfittare dell'uscita di altri giochi.

IL MOTORE GRAFICO EREDITATO DA UNREAL È VERAMENTE SPETTACOLARE SOTTO OGNI PUNTO DI VISTA

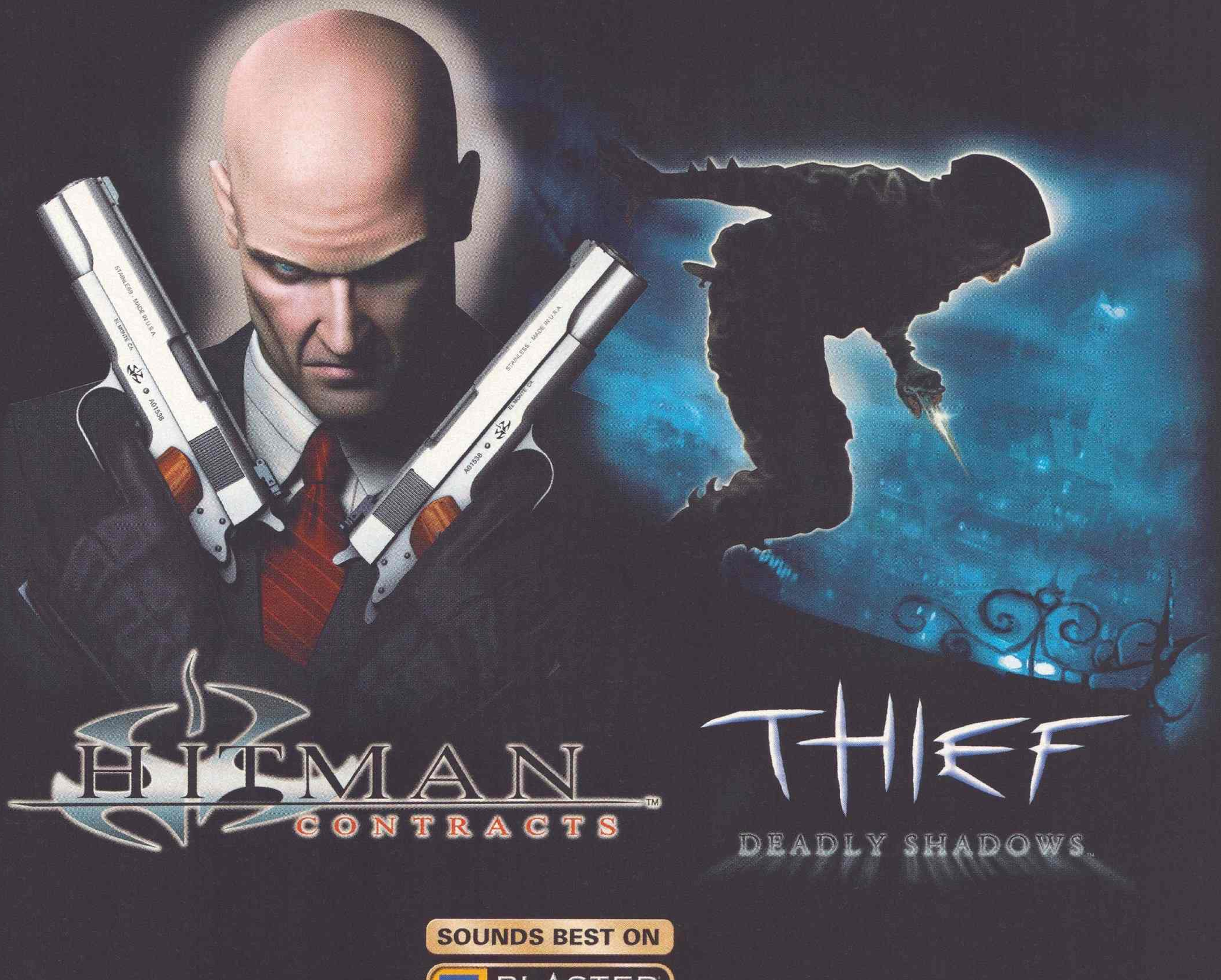
▶ **Alcune missioni offrono battaglie di largo respiro con decine di nemici nascosti ovunque: in queste situazioni è necessario raggiungere alcuni punti per bloccare il continuo respawn degli avversari...**

MULTIPLAYER

Nel loro ultimo prodotto, Medal Of Honor: Allied Assault, i 2015 erano riusciti a regalare agli appassionati un multiplayer bello e divertente, tanto che ancora a distanza di parecchi mesi molti fan continuano imperterriti a scontrarsi sulle spiagge di Omaha e sulle altre mappe di gioco disponibili. Ebbene, in MoV ritroviamo più o meno le stesse opzioni riservate alle partite online, impreziosite da una veste grafica che, come abbiamo già detto, convince sotto quasi tutti i punti di vista. In fatto di modalità, MoV offre il classico Deathmatch, un Team Deathmatch, una modalità Capture The Flag chiamata Recover The Documents e un Search & Destroy. Queste varianti potranno essere giocate fin da subito su una dozzina abbondante di mappe, alcune delle quali davvero ben costruite e dettagliate. Se a questo aggiungete che, giocando con avversari in carne e ossa si eliminano i problemi dell'IA, capirete perché noi abbiamo subito abbandonato il single player... Divertente!

Sound BLASTER AUDIGY 2 ZS

L'OFFERTA CHE NON PUOI RIFIUTARE



SOUNDS BEST ON

Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD

© 2004 Creative Technology Ltd. Tutti i diritti riservati. Creative è un marchio registrato di Creative Technology Ltd. Tutti gli altri marchi e nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari. Hitman: Contracts © IO Interactive A/S 2004. Thief: Deadly Shadows © Eidos 2004. Sviluppato da Ion Storm, L.P. Pubblicato da Eidos, Inc. Sviluppato da IO Interactive e il logo IO Interactive sono marchi registrati di IO Interactive A/S.

Nei migliori giochi. Per i migliori giocatori.

Prova gli effetti EAX della Sound Blaster Audigy 2 ZS, ora in vendita con la versione completa di Hitman Contracts e Thief: Deadly Shadows! Scopri come le tecnologie EAX, già supportate da più di 400 titoli, cambiano radicalmente i tuoi giochi con accelerazione hardware in tempo reale e surround 7.1. Dai creatori dell'audio su PC, ecco la migliore soluzione per giocare: Sound Blaster Audigy 2 ZS. **www.europe.creative.com**

Get CREATIVE

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

AXIS & ALLIES

Cominciate ad averne abbastanza di strategia e Seconda Guerra Mondiale? Niente paura, con Axis & Allies troverete nuove ragioni per installare un RTS bellico...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Affamato di strategici? Corri a dire la tua sul forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Timegate Studios

PUBLISHER
Atari

DISTRIBUTORE
Atari

MULTIPLAYER
TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 38.90

SITO
www.timegate.com/aa/

Era il 1998 quando Axis & Allies, celebre strategico da tavolo targato Hasbro, fece la sua comparsa nel mondo dei videogame con una fedele trasposizione della versione originale. Controllando una delle cinque grandi potenze della Seconda Guerra Mondiale (Stati Uniti, Gran Bretagna, Russia, Germania e Giappone), il giocatore avrebbe ricreato tutta l'intensità delle partite a turni su un tabellone che ricordava inequivocabilmente la controparte "analogica" del gioco. Il risultato, pur moderatamente apprezzato dai fan della serie, non riuscì nell'impresa di infrangere i rigidi confini di un prodotto inevitabilmente di nicchia, scivolando nel breve volgere di qualche mese in un immeritato oblio. Ora, a distanza di ben sei anni dal primo tentativo, il marchio A&A torna a far parlare di sé in ambito PC con una libera rielaborazione dell'originale, decisamente meno fedele ma molto più ricca di spunti interessanti, in grado di appassionare tutti gli amanti di strategia tout court. Del resto, il nome Timegate, software house già titolare del valido Kohan II (da cui A&A recupera molto), è una garanzia di qualità ed equilibrio. Sotto a chi tocca, allora!

AXIS & ALLIES PRIVILEGIA LE FASI TATTICHE E DINAMICHE, DALLE BATTAGLIE AGLI SPOSTAMENTI, CON UNA GESTIONE DEI RIFORNIMENTI RIDOTTA ALL'OSSO

▲ Ecco il quartier generale inglese, situato nei pressi di El Alamein.

▲ Abbiamo appena attaccato un'unità di artiglieria nemica, comportandoci da militari provetti...

LA PARTICOLARE INTERFACCIA ADOTTATA CONSENTIRÀ DI SPOSTARE INTERI REGGIMENTI CON UN SEMPLICE CLICK, SENZA IL PERICOLO DI LASCIARE INDIETRO QUALCHE UNITÀ ISOLATA

GUERRA TOTALE

Forte di tre modalità di gioco principali (Campagna e Partita Personalizzata, oltre all'appendice a turni denominata Seconda Guerra Mondiale), il nuovo A&A ci trascinerà nella consueta atmosfera bellica con le solite cinque nazioni pronte a sfidarsi. La Campagna, solido cuore RTS dell'offerta Atari, a differenza del passato permette di controllare non singoli Paesi, ma un'intera alleanza in ventiquattro missioni sparse in giro per il globo. Risiede qui uno dei maggiori punti di forza di A&A, un titolo che ci farà rivivere buona parte degli eventi decisivi del conflitto, non limitandosi alla rappresentazione di episodi circoscritti. Ecco allora comparire battaglie storiche, come lo sbarco in Normandia, Dunkerque, Guadalcanal e Stalingrado, per un vasto affresco che abbraccia in toto il drammatico periodo compreso tra il 1939 e il 1945, all'interno di un sobrio impianto isometrico 3D ricco di validi effetti in tempo reale (strisce dei cingoli sulla terra, alberi abbattuti e via di questo passo). La plausibilità storica si estende alle caratteristiche tipiche dei singoli eserciti, con peculiarità ben definite per ognuno di essi: se i giapponesi faranno dell'attacco kamikaze il loro punto di forza, i russi si baseranno sulle dimensioni e sulla velocità della fanteria, mentre gli americani disporranno degli armamenti più avanzati (ci sarà anche la bomba atomica). Inoltre, ogni Paese avrà dalla sua un certo numero di generali, tutti realmente esistiti (Eisenhower, Patton, Rommel, Yamamoto e cosi via) e dotati di visioni tattiche diverse che si rifletteranno in maniera evidente sulle varie fasi di gioco.

UN TATTICISMO ESASPERATO

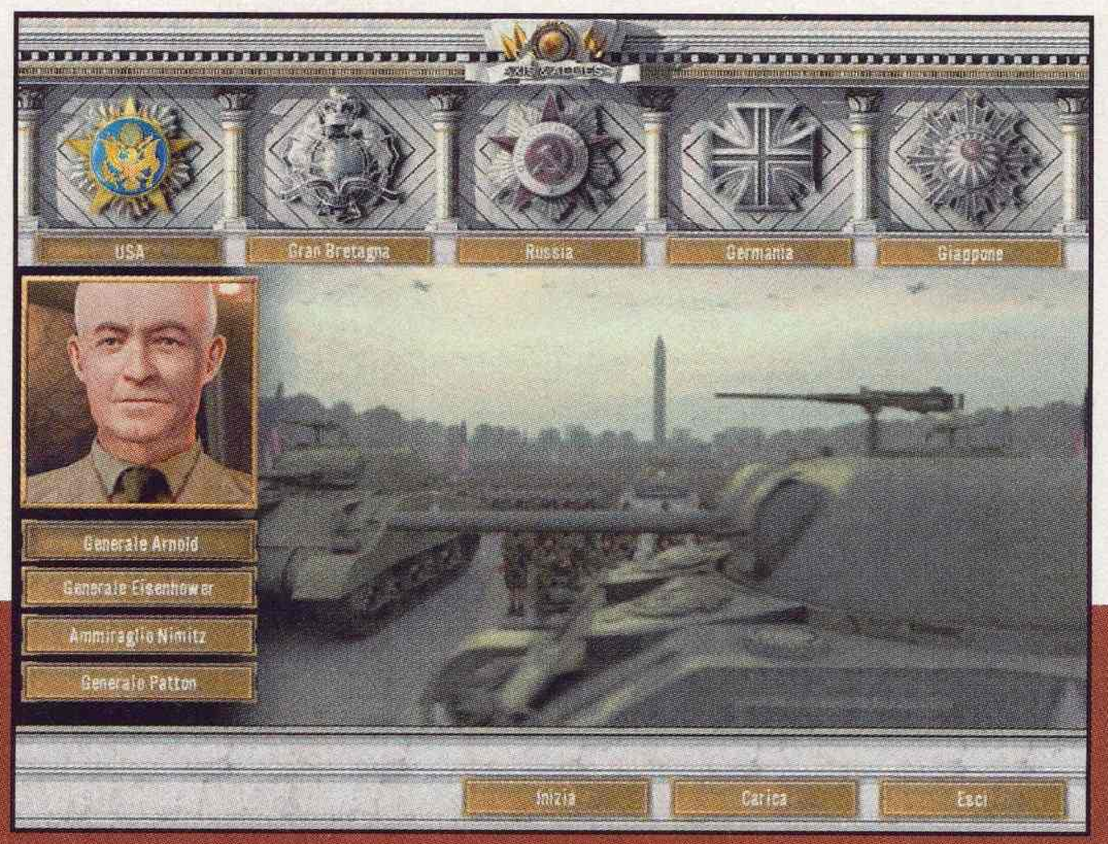
Al pari di titoli simili, quali D-Day e Afrika Korps Vs. Deserts Rats, A&A privilegia le fasi tattiche e dinamiche, dalle battaglie agli spostamenti, con una gestione dei rifornimenti ridotta all'osso ma non per questo meno decisiva. In effetti, mancano del tutto la ricerca e la produzione di risorse, con annesse strutture, sostituite da un'acquisizione automatica una volta conquistata una città nemica, un pozzo petrolifero o un deposito di armi. La preoccupazione principale sarà allora il mantenimento di un alto livello di denaro, petrolio e munizioni, ammassabili nel quartier generale (in grado anche di curare le truppe) e da questo distribuiti autonomamente alle altre strutture che via via creeremo attorno, all'interno di un raggio d'azione segnalato da un cerchio verde oltre il quale i rifornimenti non arriveranno. La peculiarità di A&A in questa sede è rappresentata dalla mobilità delle strutture, smontabili e caricabili su camion per seguire costantemente i movimenti delle truppe. Una caratteristica, questa, che se sfruttata a dovere apre scenari tattici incredibilmente complessi e inediti. Per esempio, la collocazione di un quartier generale a due passi dalle zone di battaglia renderà la guarigione dei soldati più veloce, a vantaggio di una maggiore disponibilità di uomini, ma aumenterà la nostra vulnerabilità.
Le strutture sono inoltre deputate alla produzione di unità di vario genere, dalla fanteria (creeremo battaglioni interi e non singoli soldati) ai mezzi corazzati, fino ad aerei, navi e potenziamenti disponibili, per un totale di oltre cento elementi diversi. L'impianto è poi ulteriormente impreziosito da caratteristiche già note ai fan dei prodotti Timegate, come l'elevato grado di intelligenza delle truppe, pronte, per esempio, a ritirarsi anche autonomamente in caso di forte inferiorità numerica. Questo accorgimento, esteso anche agli eserciti avversari gestiti dal computer, elimina l'ormai cronico problema delle milizie suicide, triste spettacolo che accomuna molti degli RTS meno curati. La presenza di punti-esperienza in stile RPG aumenterà gradualmente

SECONDA GUERRA MONDIALE IN COMPAGNIA

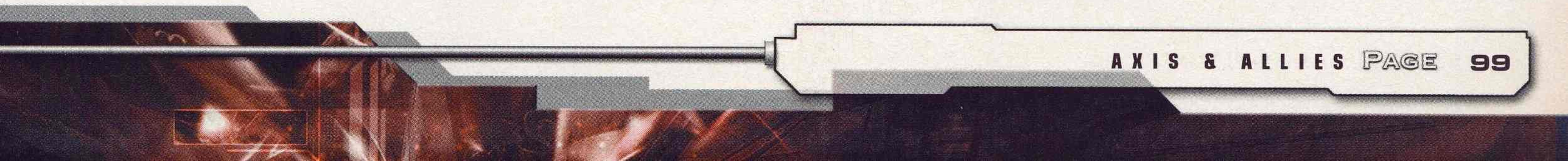
Axis & Allies non nega al giocatore la possibilità di sfidare avversari umani in LAN o su internet, grazie alla presenza di una modalità multiplayer ben strutturata e varia, con un supporto online, fornito da Gamespy, in grado di ospitare fino a dodici contendenti per classiche partite a squadre o tutti contro tutti. Le ambientazioni di guerra potranno essere stabilite in maniera del tutto casuale (pescando fra le otto grandi regioni mondiali presenti) oppure estratte da sei scenari di gioco predefiniti, che spazieranno dalla Normandia alla presa di Berlino.

▲ **La modalità Seconda Guerra Mondiale richiama direttamente il gioco da tavolo, anche se non si rivela all'altezza del resto.**

▲ **Impazza la battaglia tra tedeschi e britannici attorno a una base aerea**



▲ **In questa schermata potremo scegliere con quale nazione schierarci.**



COMMENTO

Confesso di non aver provato entusiasmo di fronte alla prospettiva di recensire l'ennesimo RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Troppi erano stati gli esempi, più o meno riusciti, presentati in tempi recenti per provocare nel sottoscritto un pur minimo moto di stupore. Axis & Allies, liberamente ispirato all'omonimo gioco da tavolo, ha invece colto nel segno, forte di uno schema non rivoluzionario ma ottimamente sviluppato da Timegate, software house che riconferma, dopo il buon Kohan II, il suo ruolo di primo piano nel gotha degli strategici con gli attributi. Con la raccolta delle risorse lasciata sullo sfondo, è la sezione puramente tattica a fare grande A&A, grazie all'introduzione di caratteristiche semplici ma pesanti, come la trasportabilità delle strutture e i movimenti collettivi delle unità. Se a tutto ciò aggiungiamo un'intelligenza artificiale pressoché priva di sbavature e dannatamente avanzata, il quadro generale assume connotati di grande fascino per tutti gli amanti del genere. Tecnicamente non ci troviamo certo di fronte ai fasti di Rome: Total War, ma ciononostante il titolo Atari si lascia guardare compiaciuto, basato com'è su un sobrio motore 3D con classica visuale isometrica, ricco di dettagli ed effetti in tempo reale. L'unico vero punto debole di A&A è a conti fatti l'appendice a turni, direttamente mutuata dalla versione da tavolo del prodotto e qui ridotta a pallida ancella del cuore RTS. Un peccatuccio che non sminuisce quanto di buono proposto altrove.

HARDWARE

Per condurre vittoriosamente la guerra dovremo disporre di un processore da 1 GHz, di 128 MB di RAM e di una scheda video da 64 MB. Supportati tutti i sistemi operativi Windows, dal 98 in poi.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

83

▲ I filmati introduttivi sono realizzati con lo stesso motore del gioco.

▲ Di tanto in tanto assisteremo anche a filmati d'epoca.

le capacità belliche dei soldati, permettendo azioni sempre più complesse e abilità aggiuntive. La particolare interfaccia adottata consentirà con un semplice click di spostare interi reggimenti, senza il pericolo di lasciare indietro qualche unità isolata. L'unico neo riguarda una spiccata macchinosità nell'impartire degli ordini, sia che si parli di semplici spostamenti, sia che si entri nel "reparto" attacchi: non basterà infatti indicare un punto preciso da raggiungere, ma occorrerà innanzitutto selezionare l'opzione di movimento sulla parte destra dello schermo, quindi cliccare sulla destinazione. Una scelta tecnica che comporta un consistente dispendio di tempo, particolarmente fastidioso nelle fasi concitate, dove ogni istante può rivelarsi cruciale.

E PER FINIRE, UN DESSERT A TURNI...

Sorvolando sulla Partita Personalizzata, costituita da semplici missioni RTS su mappe casuali o scenari predefiniti, l'altra anima di A&A è la modalità Seconda Guerra Mondiale che, come accennato in apertura, propone meccaniche tipicamente a turni, connesse idealmente al gioco da tavolo originario. Scegliendo una delle cinque potenze in campo saremo così proiettati su una grande mappa suddivisa in territori, con l'obiettivo finale di condurre la nostra alleanza alla vittoria. La ferrea struttura a turni riguarderà lo spostamento delle truppe, mentre in caso di scontro coi nemici, potremo optare per una rappresentazione della battaglia in tempo reale, con grafica identica in tutto e per tutto alla modalità Campagna (in alternativa, potrete lasciare al computer il compito di decidere le sorti dello scontro). Come nella sezione RTS, anche in Seconda Guerra Mondiale le risorse saranno raccolte automaticamente dopo aver conquistato un territorio nemico. Tale modalità, complici la scarsa durata delle partite, uno schematismo accentuato e potenziamenti delle unità a dir poco limitati, non riesce tuttavia a eguagliare quanto proposto dalla Campagna, riducendosi a sfiziosa ma tutto sommato marginale propaggine di un prodotto che gioca altrove le proprie carte vincenti. Vasto, completo, impegnativo e originale. Pur non incarnando una rivoluzione nel genere, Axis & Allies compie con garbo e misura la propria missione, proponendosi come uno dei migliori strategici recenti dedicati alla Seconda Guerra Mondiale. Una gemma che saprà dire la sua da qui ai prossimi mesi. Statene certi...

L'ALTRA ANIMA DI AXIS & ALLIES È LA MODALITÀ SECONDA GUERRA MONDIALE, CHE PROPONE MECCANICHE A TURNI EREDITATE DAL GIOCO DA TAVOLO.

▼ Le truppe sovietiche sono penetrate nel cuore della città di Stettino, controllata dai tedeschi.

Games machine Star player

Distribuzione negozi e GD:

bryo
www.bryo.it

esprinet
www.esprinet.com

Lesta

Byka
BUKA ENTERTAINMENT

Solo €19,50

Prezzo consigliato al pubblico

Cambia il corso della storia riscrivendo i momenti epici della prima guerra mondiale!

- RTS Real Time
- Fedele ricostruzione militare
- Cinque diverse nazioni controllabili
- Battaglie con più di 10.000 unità per parte
- Multiplayer

GAMEITALIA.NET

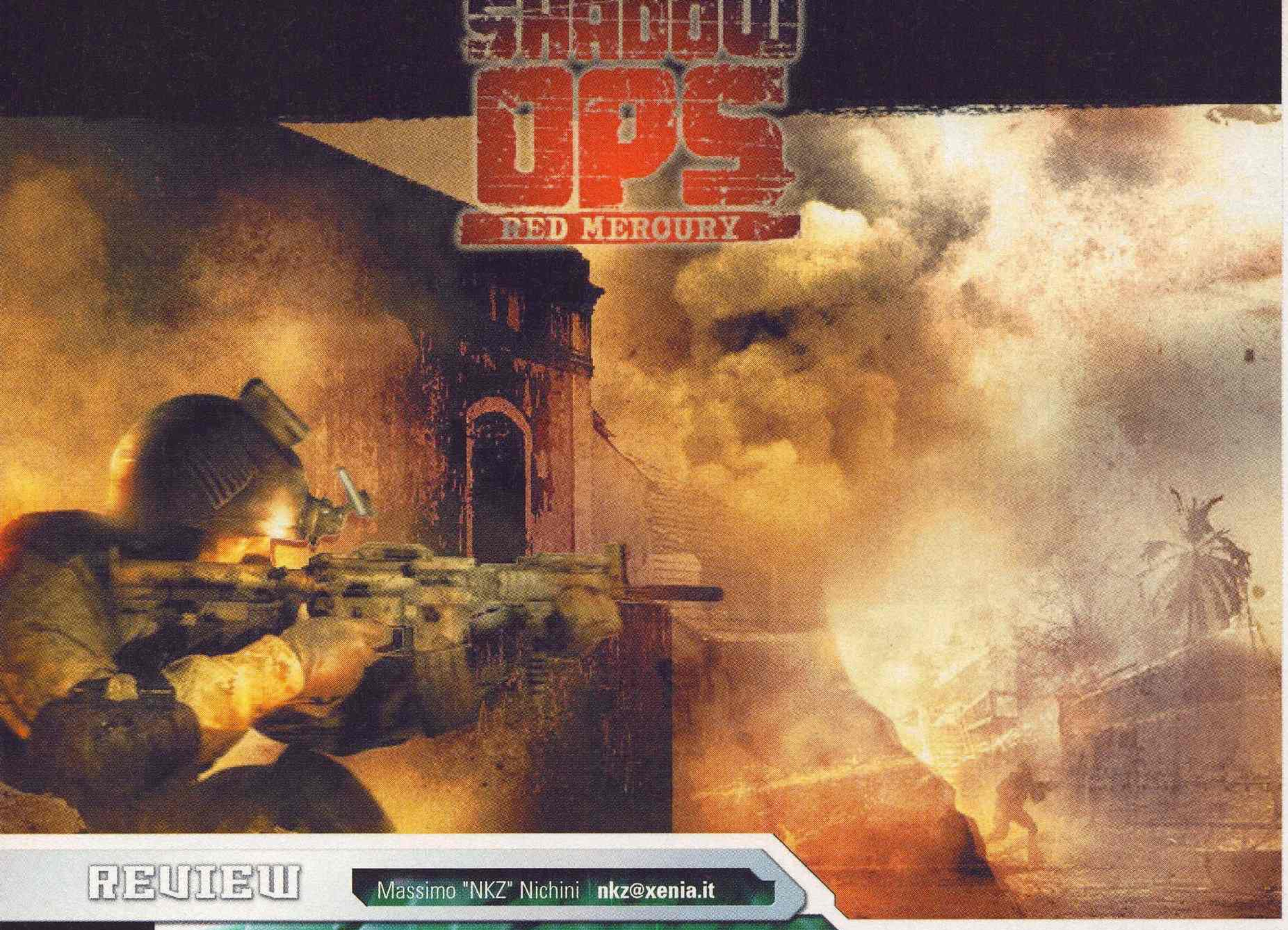
"Il primo conflitto mondiale non è un ricordo poi così lontano. Con "La Grande Guerra" potrete riscrivere la storia dell'evento che ha stravolto il vecchio continente."

VOTO 8.9

Anche in edicola!

Tutto in italiano

PC CD ROM



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Hai perso la demo di Shadow Ops? Puoi trovarla nell'area Download di TGM Online!

SVILUPPATORE
Zombie

PUBLISHER
Atari

DISTRIBUTORE
Atari

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 50,00

SITO
www.atari.com/shadowops/

REVIEW

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

SHADOW OPS: RED MERCURY

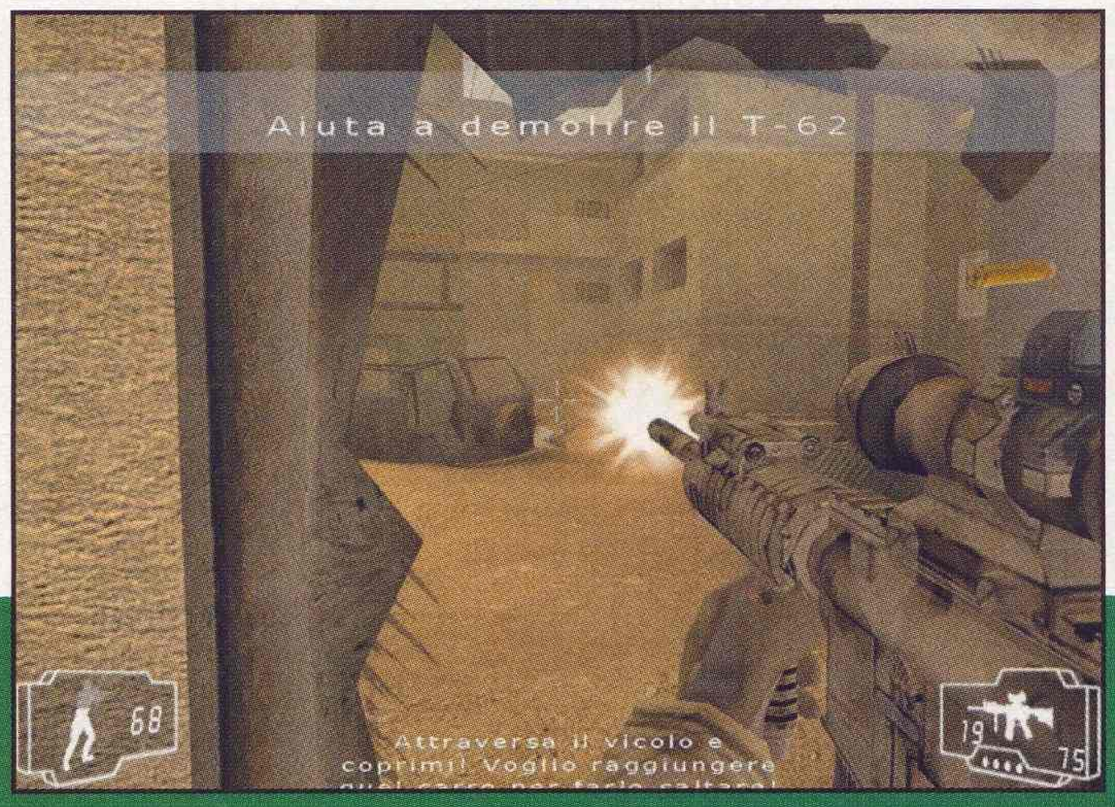
Un mondo in pericolo, una bomba termonucleare, un gruppo di terroristi spietati, un solo uomo chiamato a salvare la baracca. Questo nuovo FPS di casa Zombie sembra riservare parecchie sorprese fin dalla trama...

Strano periodo questo. Sono praticamente appena uscito dal tunnel di DooM 3, che ho provato in lungo e in largo, ed ecco che mi si presenta l'occasione di recensire un titolo che sulla carta si preannuncia come un vero e proprio blockbuster: grafica da urlo, una storia di taglio Hollywoodiano, colpi di scena a raffica. Lo installo, ci gioco qualche bella dozzina di minuti e mi sorge spontanea una domanda: ma siamo tornati all'età della pietra videoludica? Ora, qualcuno potrà anche dirmi che tutto questo si chiama amarcord, ma dal basso della mia esperienza con i videogiochi mi pare di riconoscere quando un titolo è splendidamente semplice e lineare e quando è solamente piatto come una tavola da surf. E Questo Shadow Ops: Red Mercury, pur non mancando di qualche caratteristica interessante, sembra proprio fare parte della seconda categoria. Ora, sfoghi a parte, cercherò di spiegarvi per filo e per segno i motivi di tanto disappunto.

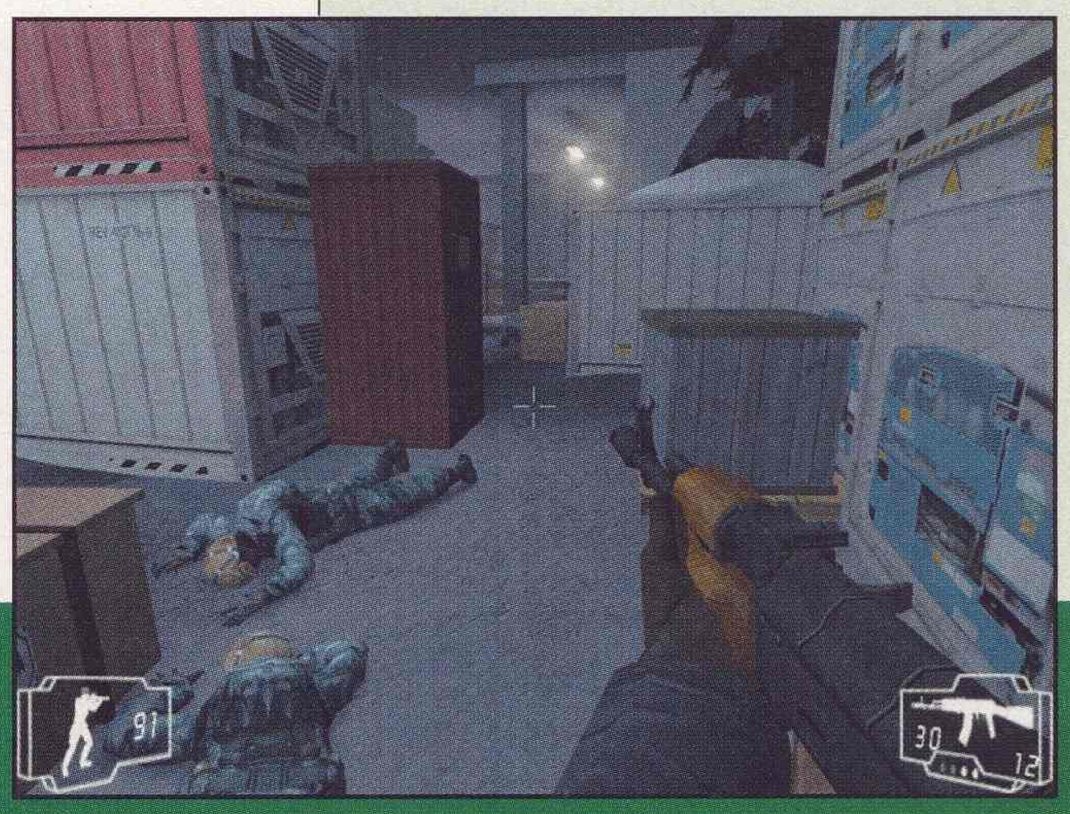
SHADOW OPS SI PRESENTA COME UNO SHOOTER IN PRIMA PERSONA DI TAGLIO A DIR POCO CLASSICO

TRAMARE È UN'ARTE

Come dicevamo Shadow Ops si presenta per quello che è: uno shooter in prima persona dal taglio a dir poco classico. La stessa struttura di gioco non lascia poi molti dubbi: la campagna single player è suddivisa in 24 diversi capitoli, interrotti da sequenze filmate, e non consente



▲ Azione in puro stile Rambo: il Capitano Hayden dovrà vedersela quasi da solo contro eserciti e gruppi terroristici...



▲ I nemici compaiono sempre negli stessi punti: dopo un paio di prove è facile mandare a memoria un livello.

alcun salvataggio all'interno di ogni singola missione. Per fortuna, o sfortuna a seconda dei punti di vista, questo non è poi un grosso limite per proseguire nel gioco, visto che l'impressione che si ricava è che i programmatori facciano di tutto aiutarci. Ma torniamo alla trama. Ci troviamo in un ipotetico futuro molto prossimo, nel quale una grossa minaccia sta per colpire nuovamente l'umanità. Il nome di questa minaccia è Red Mercury, una nuova e micidiale arma di distruzione di massa finita nelle mani di un gruppo malavitoso russo. I tentativi per recuperare il pericoloso ordigno saranno affidati, come vuole la logica tipica dei film d'azione, a un solo uomo duro e concreto, il Capitano Frank Hayden. Coadiuvato da alcuni compagni e supportato dai servizi segreti, Hayden, che poi sarebbe il giocatore se non fosse chiaro, inizia così un viaggio che lo porterà a fare il giro del mondo: dall'Est europeo alle lande innevate della Siberia, dalla metropolitana di Parigi alle giungle sudamericane.

▲ **La qualità del motore grafico di Shadow Ops è generalmente alta, con alcune imperfezioni e cali di stile sparsi un po' a caso. Questo faretto, ad esempio, fa più luce di una spada laser.**

SPARA TU CHE SPARO IO

Il gameplay vero e proprio di Shadow Ops si può riassumere in poche parole: ufficialmente, in ogni livello, il nostro compito sarà quello di portare a termine i vari obiettivi proposti che, nel 99% dei casi, consistono nel raggiungere un determinato punto facendosi strada tra nemici di vario genere. Dico "ufficialmente" perché in realtà, fin dai primi livelli, è chiaro che il vero compito del giocatore sarà praticamente un altro, ovvero mantenersi in vita a tutti i costi e ricercare spasmodicamente kit di pronto soccorso e munizioni sparse in giro per gli stage. Questo avviene a causa di una sindrome piuttosto preoccupante, che colpisce gli FPS usciti negli ultimi mesi e che si pensava sconfitta già negli scorsi decenni. Io la chiamo "effetto trigger"... ogni singolo evento di qualsiasi livello, per farla semplice, è attivato da un'azione del giocatore: aprire una porta, usare un ascensore e piazzare una bomba, per esempio, attivano il corrispettivo "pulsante", che "costringe" il gioco a mettere in campo nemici nuovi (sempre gli stessi e sempre nelle stesse posizioni). Alla lunga, questo trasforma il gioco vero e proprio in una gara di memoria: per superare un capitolo è sufficiente provare e riprovare tenendo a mente "cosa attiva cosa", dove compaiono e nemici e in quale modo è più veloce e facile eliminarli (magari facendo esplodere gli onnipresenti bidoni di carburante messi sempre nei punti giusti). La presenza sporadica di alleati, siano essi altri militari o altri personaggi, non modifica di una virgola questo modello di una linearità disarmante, perché questi si limiteranno a interagire solo lo stretto necessario, senza fornire un vero e proprio aiuto al giocatore. A rendere ancora più ripetitivo il tutto ci si mette anche l'arsenale a disposizione. In ogni sezione, Hayden ha a disposizione una pistola, un fucile di precisione e un'arma automatica, oltre a un numero variabile di granate. Benché i modelli di armi e pistole cambino di capitolo in capitolo, il loro

PER SUPERARE UN CAPITOLO È SUFFICIENTE PROVARE E RIPROVARE L'APPROCCIO, TENENDO A MENTE "COSA ATTIVA COSA"

COLONNA SONORA D'AUTORE

Nel corso della recensione si è visto chiaramente come l'audio di Shadow Ops: Red Mercury sia l'unico aspetto del gioco di una qualità assoluta e incontestabile. Questo risultato è dovuto principalmente alla colonna sonora, ideata e composta come se il gioco fosse davvero un film d'azione girato e diretto a Hollywood, con cambi di tema tra azione, suspence e tensione davvero notevoli. Ma conoscendo un po' il lavoro di Inon Zur non c'è da stupirsi più di tanto. Questo geniale musicista e direttore d'orchestra ha un passato diviso tra televisione, cinema e appunto videogiochi: tra le sue composizioni più apprezzate ci sono colonne sonore come Baldur's Gate: Throne Of Baal, Syberia 2, SOCOM II, Icewind Dale II e molti altri ancora. Ah, giusto una chicca: il compositore di origine israeliana al momento ha appena terminato la sua collaborazione con produzioni come Prince Of Persia: Spirito Guerriero, Starcraft: Ghost e Men Of Valor...

▲ **La collaborazione con altri soldati è prettamente scenografica e incide in maniera risibile sull'esito degli scontri.**

▲ **Gli scenari che Hayden affronterà vanno dalle giungle del Congo ai sotterranei di Parigi, passando per altri ambienti ricchi di dettagli.**

COMMENTO

Shadow Ops: Red Mercury è un FPS che, purtroppo, non riesce a eccellere sotto nessun punto di vista, se escludiamo il sonoro. Volendo stilare un vero e proprio elenco di pregi e difetti, però, non si riescono a trovare motivi né per osannarlo, né per "affossarlo": tutto si muove su una linea piatta, condita da una certa ripetitività dell'azione. Una grafica piacevole e spettacolare, ma a tratti rovinata da scelte tecniche di minore qualità, e un sonoro eccellente non bastano a trasformare un titolo che per gameplay e longevità ha poco da dire. Le missioni si susseguono senza nessuna variazione di tema e/o obiettivi dall'inizio alla fine, l'intelligenza artificiale rende anche le situazioni più adrenaliniche una specie gara allo "scopri il punto debole del riparo del nemico", le tante armi disponibili si presentano come svariati cloni dalle funzioni sempre analoghe, l'interattività con compagni e alleati è esclusivamente pretestuosa. Ci si aspettava molto di più da questo gioco ma, in definitiva, ci si è ritrovati per le mani uno shooter canonico. In altre parole, manca quel minimo di originalità che tutti stavamo cercando...

HARDWARE

Shadow Ops: Red Mercury richiede una configurazione minima composta da processore a 1 GHz (è compresa una patch ottimizzata per le CPU AMD Athlon a 64 bit), 256 MB di RAM e una scheda video da 64 MB compatibile con DirectX 9.0. Se non avete un 64 bit, vi consigliamo almeno un processore a 2 GHz, 512 MB di RAM e una scheda video con 128 MB di VRAM. Il gioco installa circa 1 GB di dati su Hard Disk.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

63

DOVENDO TIRARE LE SOMME, POSSIAMO COMUNQUE DIRE CHE SHADOW OPS LA SUA FIGURA LA FA, MA POTEVA ESSERE REALIZZATO MEGLIO

▲ **I filmati di intermezzo, benché di taglio cinematografico, soffrono di una compressione che fa perdere loro quasi tutto il potenziale prestigio...**

reale utilizzo rimane sempre lo stesso, rendendo assolutamente inutile tutta questa varietà: che si usi un AK-47 o un Kalashnikov, insomma, sempre dell'unico mitragliatore a disposizione si parla.

GUARDA, ASCOLTA, RAGIONA?

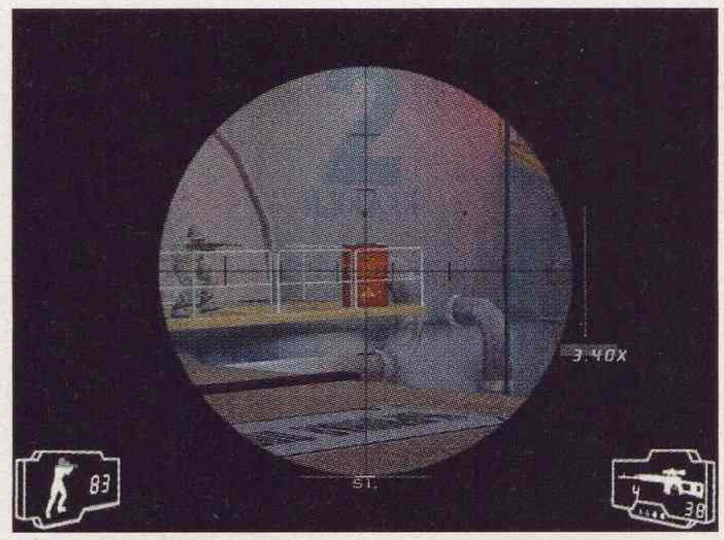
Se trama e gameplay si presentano oltremodo noti e ripetitivi, un po' meglio sembrerebbe andare per gli aspetti puramente tecnici. Da segnalare la lacunosa Intelligenza Artificiale, già fortemente messa in crisi dall'effetto trigger di cui sopra e peggiorata ulteriormente da altre pecche, su tutte l'incapacità dei nemici di ripararsi (lasciano sempre almeno una piccola porzione di corpo bene in vista, permettendoci di ammazzarli anche quando sono dietro a casse e scatoloni).

Sotto il punto di vista grafico, possiamo dire che SO:RM vanta delle punte di qualità notevoli (specialmente nella versione ottimizzata per i processori a 64 bit), "rovinate" a tratti da elementi meno belli, con livelli che spaziano da ambienti complessi e articolati a zone squadrate e dalle texture poco definite. Dovendo tirare le somme, possiamo comunque dire che Shadow Ops la sua figura la fa, ma poteva essere realizzato meglio. Fuori da questa logica di qualità altalenante si piazza però il sonoro, sicuramente l'aspetto più riuscito di SO:RM. La qualità dell'accompagnamento è altissima e le musiche sono perfette per il film d'azione virtuale che i programmatori avevano in mente.

▶ **La collaborazione con compagni di squadra e alleati spesso svolge anche la funzione di "collegare" due punti diversi di uno stesso livello con piccole scene d'intermezzo.**

SESSANTAQUATTRO MI DÀ TANTO

SO:RM ha tra le sue caratteristiche una particolarità: il gioco è stato sviluppato per approfittare e mettere a disposizione il massimo della qualità grafica utilizzando processori della famiglia AMD Athlon 64. Se si possiede questa CPU è infatti possibile, applicando una patch contenuta sui CD/DVD di installazione, migliorare notevolmente la resa grafica e soprattutto la complessità degli scenari dell'intero gioco. Certo, questa miglior impostazione non cambierà magicamente i temi già ampiamente discussi nella recensione, né aggiusterà le carenze di giocabilità descritte. Ma se possedete un mostro a 64 bit di casa AMD, SO:RM è una buona occasione per scoprire una volta di più le potenzialità del vostro fiammante mezzo.

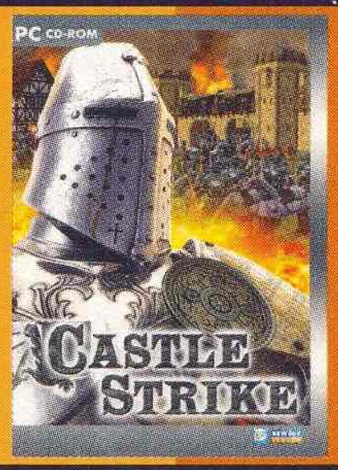


▲ **Troppo spesso, vicino a una passerella o a un passaggio, si trova un bidone infiammabile da far esplodere... Colpirli significa superare senza problemi anche gruppi di nemici numerosi.**

E2 PUBLISHING

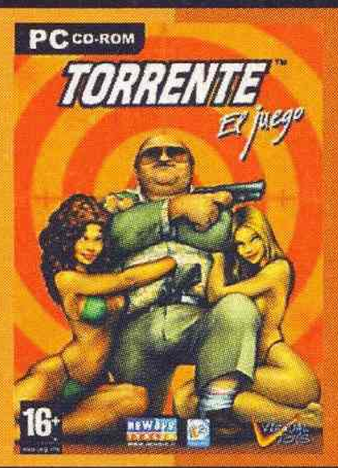
NEWAVE ITALIA
www.newave.it

www.e2publishing.net/games



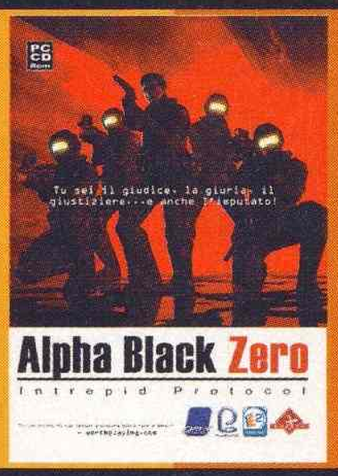
"Castle Strike offre un'ottima varietà di missioni. Si va dalle classiche missioni "accumula risorse, crea esercito, massacra nemico" ad altre in cui si dovrà guidare solo uno sparuto gruppo di uomini per arrivare a vere e proprie missioni stealth con tanto di nemici dotati di cono visivo"

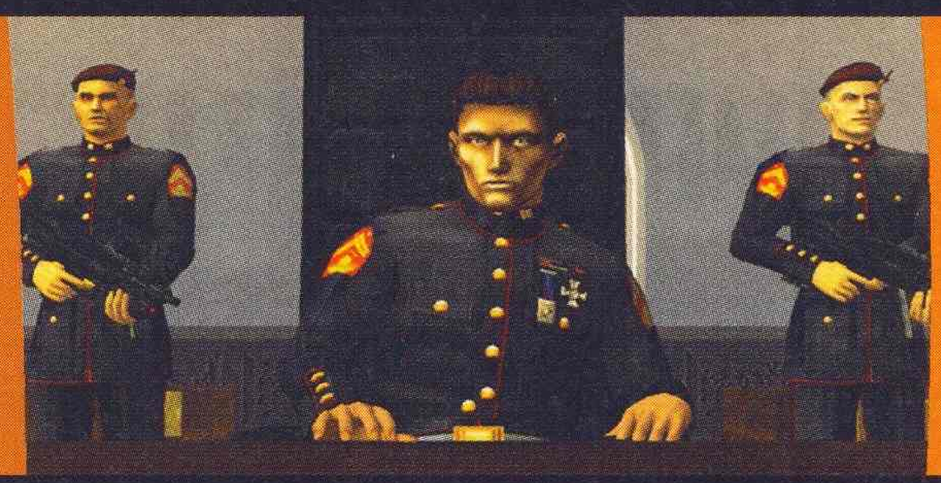
multiplayer.it 7,5



"Torrente, un poliziotto non proprio modello, è il protagonista di un'avventura un po' insolita tra le strade di Madrid. Dedicato a chi non crede che la legge sia sempre dalla parte del bene..."

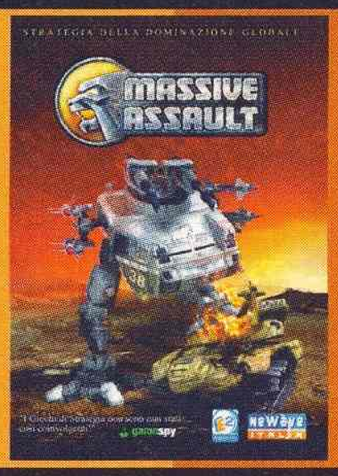
GAMEITALIA.NET Total Entertainment 6,5





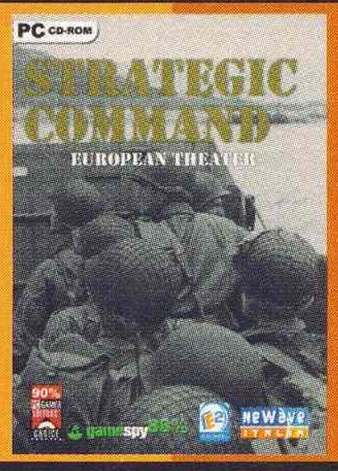
"Alpha Black Zero è davvero un bel gioco sotto tutti gli aspetti: piacevole graficamente e curato nell'impostazione, riesce a catturare il giocatore sia con un'azione frenetica, sia con una trama intricata"

PCEYE.IT 8



"I giochi di Strategia non sono mai stati così coinvolgenti"

gamespy.com



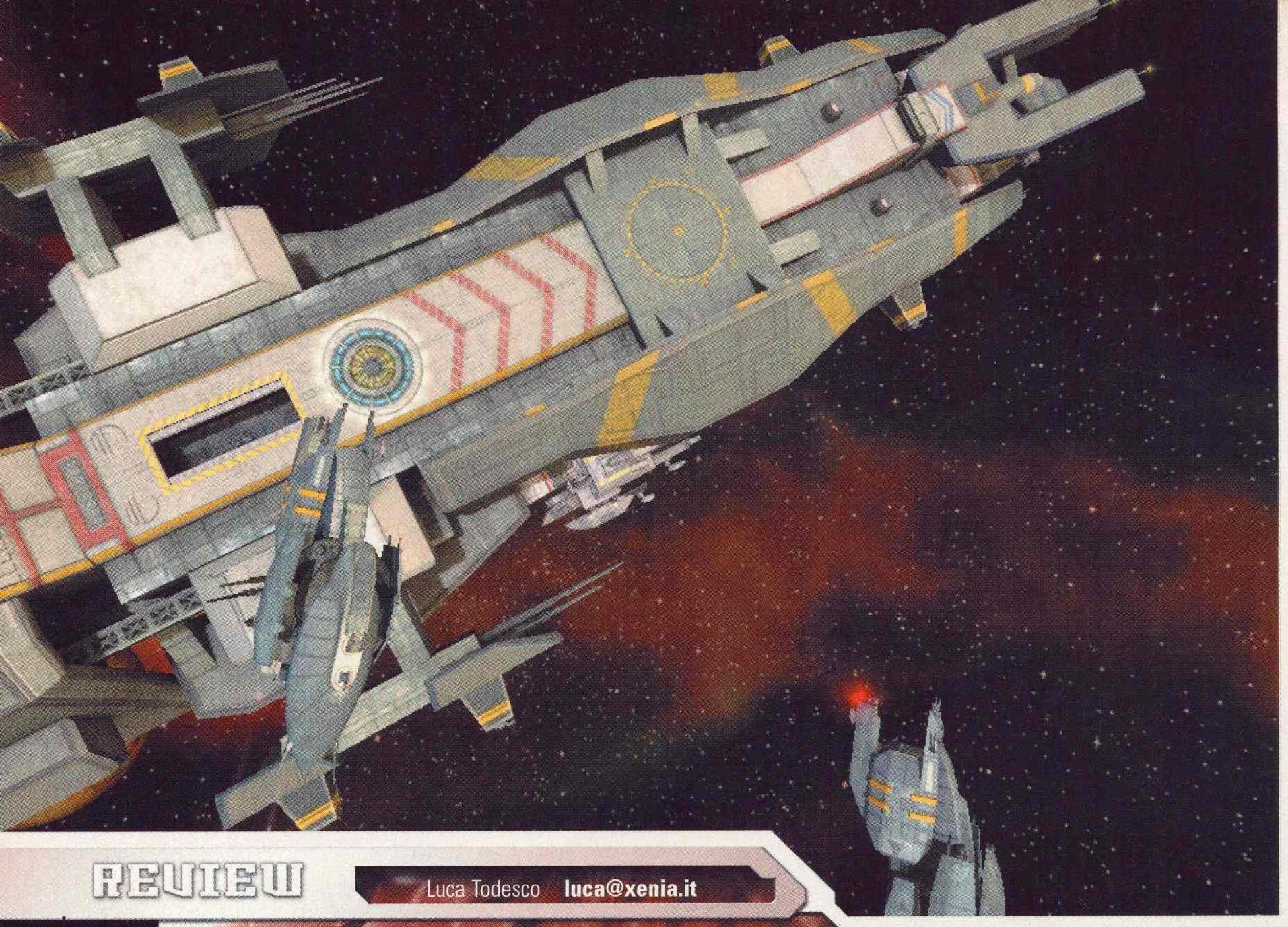
"Strategic Command è pulito ed elegante e facile da imparare come un wargame può essere"

PC GAMER 90%

"Viaggio al centro della terra è un'ottima avventura grafica, come non se ne vedevano da tempo. Che ci farà pensare. Ci farà dannare. Ci farà sorridere. Ci farà commuovere. Insomma, ci darà tutte quelle emozioni che chiediamo a questo genere di giochi"

GAMES machine 78%

Distribuiti in Italia da: NEWAVE ITALIA s.r.l. - Via Baccio da Montelupo 62 - 50142 FIRENZE - Tel. 055.7326048



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi sapere se Nexus fa per te? Scarica il demo dal sito di TGM Online!

SVILUPPATORE
Mythis

PUBLISHER
HD Interactive

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO INDICATIVO
€ 49,90

SITO
www.nexusthegame.com

REVIEW

Luca Todesco **luca@xenia.it**

NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

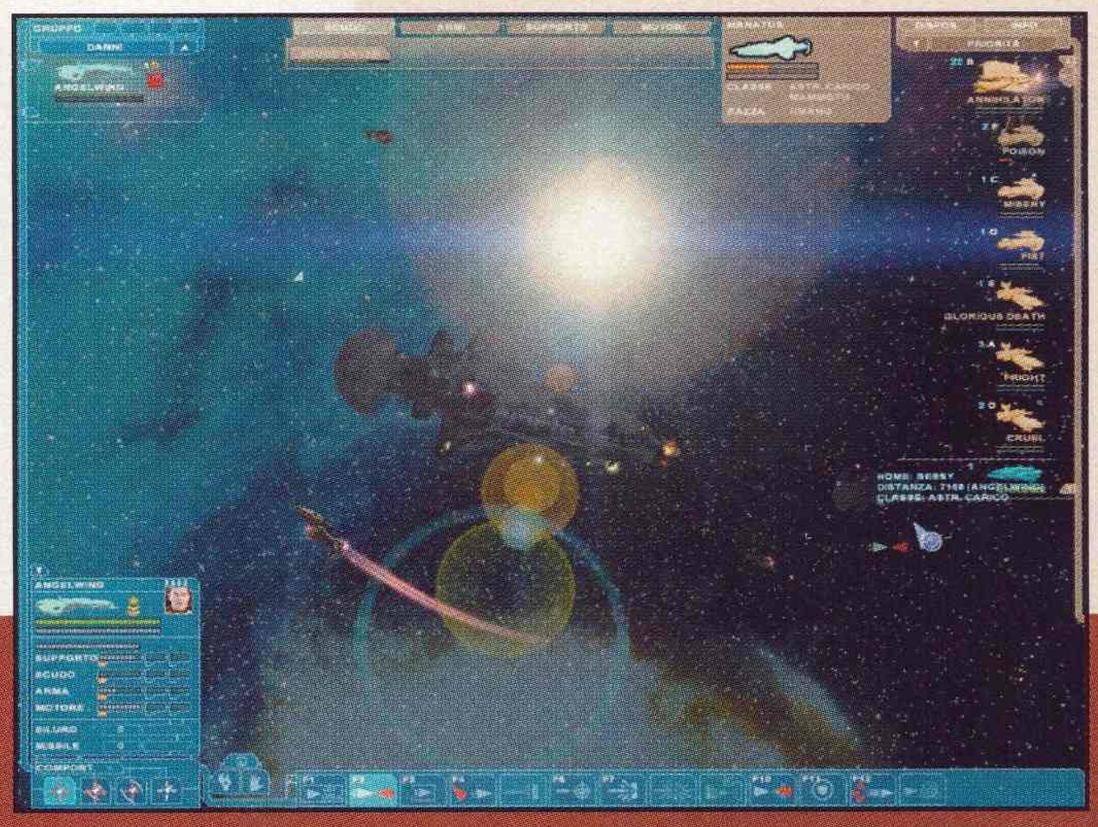
Di tante cose che immaginavo di poter fare in un weekend ad Amsterdam devo ammettere che, ingenuo come sono, non mi sarei mai aspettato un pomeriggio in una sala buia e piena di uomini all'Ente Spaziale Europeo.

Il pezzo che mi accingo a scrivere rappresenta per il sottoscritto una novità assoluta, un interessante ibrido tra recensione e reportage. La ragione di questa commistione di generi che piacerà al pubblico di TGM, sempre così sensibile alle innovazioni, è la bizzarra scelta di tempo che ha caratterizzato questo press tour, tenutosi a soli 15 giorni dalla data di uscita di Nexus: the Jupiter Incident. Questo, naturalmente, costringe a infilare l'unica cosa davvero irresistibile di questa recensione, ossia le goliardiche gesta del vostro (ti sei dimenticato di dire "megalomane". ndToSo), in un angusto box... su, non stracciatevi le vesti, siete lettori grandi.

Nexus si presenta, secondo l'arzigogolata definizione del producer, come un gioco strategico-tattico in tempo reale: a vostro beneficio vi comunico che si tratta di un comune RTS (ho il dono della sintesi). Questo titolo, però, ha dalla sua alcune particolarità che lo rendono in grado di differenziarsi dalla pletora di giochi appartenenti al genere la cui popolarità, da Starcraft in poi, sembra non conoscere confini. Un titolo dalla gestazione difficile, tra le altre cose: salvato in extremis dall'oblio grazie all'interessamento della

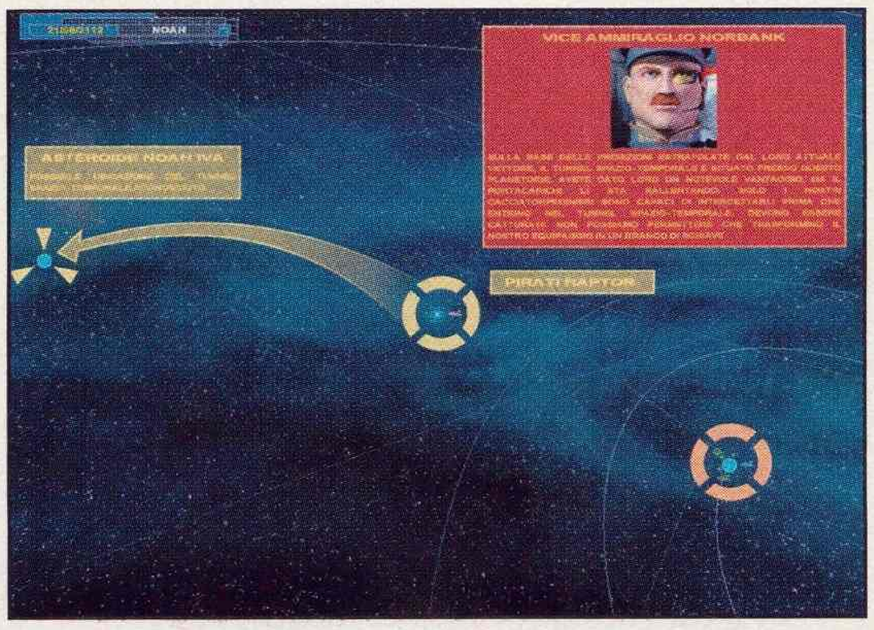
NEXUS È UN TITOLO RIVOLTO AI COSIDDETTI HARDCORE GAMER, I DURI E PURI DEL VIDEOGIOCO

▲ La schermata di preparazione alle missioni consentirà di selezionare armamenti e caccia da combattimento da utilizzare.



▲ Il lens flare si spreca ogni volta che sposterete la telecamera a inquadrare una delle stelle sullo sfondo. Non c'è che dire, grande atmosfera!

HD Interactive, che ha commissionato il suo completamento all'ungherese Mythis, avrebbe dovuto essere pubblicato in Italia da Leader, che ha in seguito passato il testimone a Vivendi.
L'aspetto che colpisce il giocatore sin dalle prime partite (e nel mio caso sin dalla presentazione stampa) è l'apparente rinuncia, da parte degli sviluppatori, a facili ammiccamenti alla massa degli utenti. Nexus è innanzitutto un titolo rivolto piuttosto ai giocatori hardcore o, per utilizzare la felice (anche se temo studiata a tavolino) espressione dei publisher, un gioco da giocatori veri (gamers' game). Una scelta coraggiosa e apprezzabile in una congiuntura in cui sembra che il settore stia puntando al ribasso quanto a complessità. Ma proprio di complessità si tratta? Cerchiamo di capirlo assieme.



▲ I briefing delle missioni avverranno su questa sorta di carta stellare, in cui appariranno obiettivi e percorsi della vostra missione.

TANTO TEMPO FA, IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA...

Nexus è ambientato in un'epoca distante da noi circa un secolo nel futuro. In seguito a una ribellione delle intelligenze artificiali, l'esplorazione spaziale è diventata appannaggio quasi esclusivo di megacorporazioni, mentre i governi terrestri riescono a controllare solo le immediate vicinanze del nostro pianeta. In questo scenario, il giocatore impersona un giovane capitano, figlio di uno dei maggiori eroi del cosmo perito durante una missione che aveva lo scopo di esplorare nuovi potenziali insediamenti umani. L'intera avventura si svolge interamente nello spazio e vi vede ai comandi di una nave, inizialmente, e più in là di un'intera flotta. I fanatici di Wing Commander, X-Wing e Tie Fighter non si illudano: i comandi delle navicelle sono in mano alla CPU, al giocatore spetterà il loro coordinamento tattico. Dovrebbero invece entusiasmarsi i fan di Homeworld, che titolo dal quale, almeno sotto il punto di vista grafico, Nexus sembra aver pescato a piene mani. Il sistema di controllo è piuttosto classico per il genere, visto che presenta una serie di comandi che possono esser impartiti alle astronavi o ai caccia attraverso un'intuitiva interfaccia grafica. Pur essendo presenti le immancabili "scorciatoie da tastiera", il gioco non costringe a virtuosismi degni di un pianista e si lascia "addomesticare" facilmente anche col solo mouse.

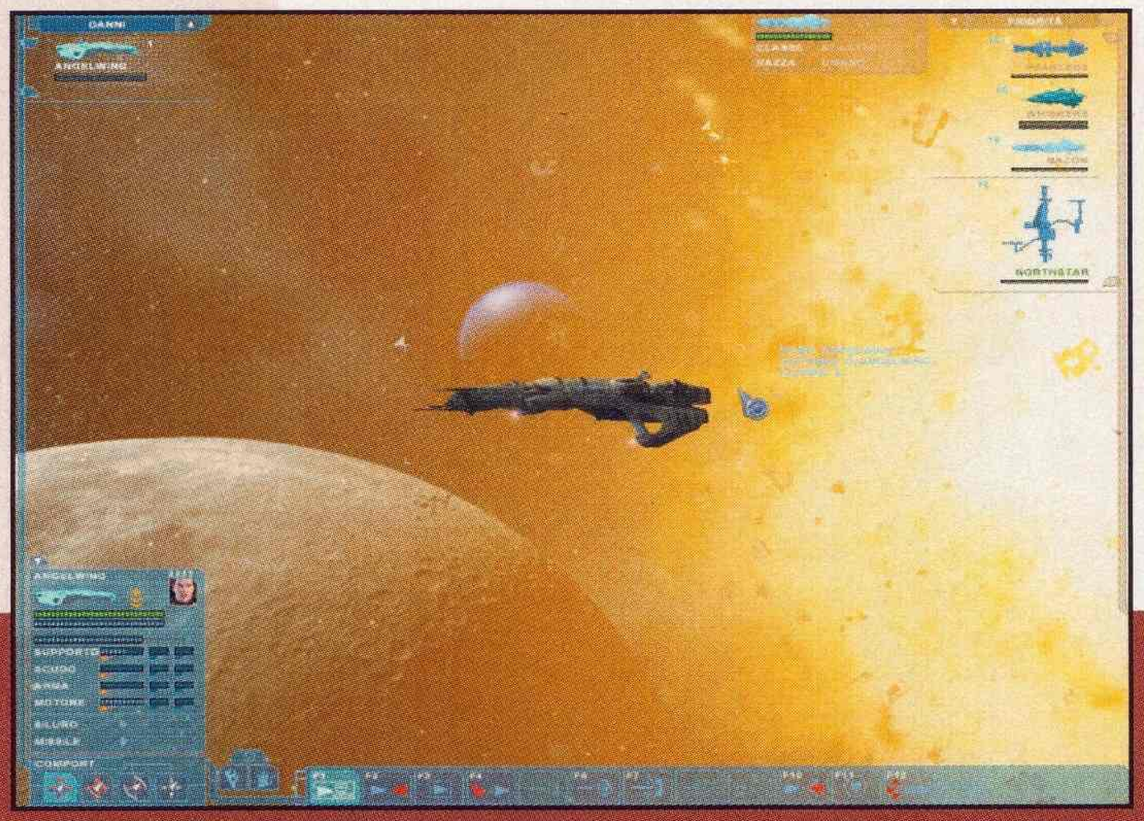
DIFFICILE O FACILE. CHE PREFERITE?

Nella modalità "principiante", il gioco si fa anche troppo semplice: è sufficiente indicare alle unità (generalmente mai più di cinque o sei, caccia a parte) cosa fare e il resto è in mano al PC. Nella modalità "normale", di converso, dovrete gestire sin nelle minuzie i tipi di arma, di scudo, di propulsione e allocare opportunamente la riserva di energia della vostra astronave... piuttosto frustrante per i meno fanatici. L'aspetto che mi ha lasciato più perplesso del gioco è proprio questa dualità. Tranne pochi ardimentosi, la maggioranza dei giocatori sceglierà il livello principiante, ma in questo caso la noia potrebbe aver presto la meglio. L'interazione richiesta per portare a compimento le missioni è limitata a qualche click e poco altro. Il sottoscritto ha completato due missioni con notevole successo mentre faceva la spola tra camera e cucina per preparare una cena da sei persone... non proprio il massimo dell'immedesimazione, insomma. Aggiungete il fatto che la strategia è spesso scandita dalla sequenza "abbattere gli scudi, disattivare armi e motori, distruggere lo scafo" e avrete un quadro abbastanza preciso di cosa sia Nexus per la

L'INTERA VICENDA SI SVOLGE INTERAMENTE NELLO SPAZIO E VI VEDE INIZIALMENTE AI COMANDI DI UNA SINGOLA NAVE

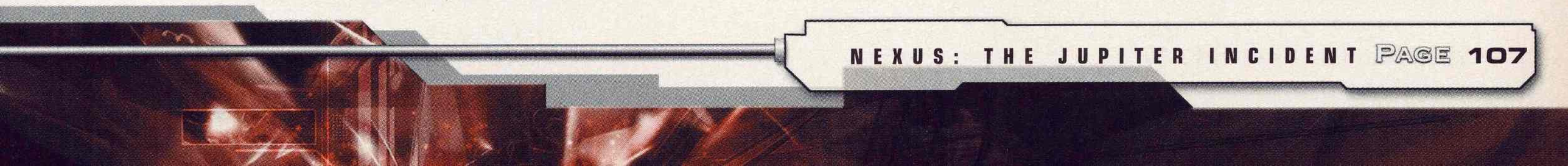
AMARCORD

Un titolo carico di suggestioni, questo Nexus, almeno per le vecchie cariatidi come me. I riferimenti ai capisaldi del genere fantascientifico letterario, cinematografico e soprattutto videoludico si sprecano, dando il via al gioco dell'individuazione della paternità di ogni elemento presente. Ci siamo cimentati in questo passatempo con il direttore artistico di Nexus, che naturalmente afferma che la propria creatura sia completamente originale. Interrogato però sui suoi personali miti in campo fantascientifico, emerge qualche elemento in più, su tutti la saga di Star Trek (moltissimi gli elementi che ricordano, soprattutto le serie più recenti). Anche Asimov viene citato spesso nel corso dell'intervista e, di certo, il ciclo della Fondazione e tutto il lavoro su intelligenza artificiale e robotica echeggiano in più punti all'interno della trama del gioco. Meno semplice l'individuazione della fonte di ispirazione principale del design dei mezzi spaziali: personalmente mi azzarderei a suggerire un ibrido tra Star Wars e Capitan Harlock, ma la questione resta decisamente aperta. Da ultimo, i programmatori hanno ammesso di aver subito l'ascendente dei grandi classici del passato, su tutti Wing Commander, sottolineando le diversità esistenti, però, rispetto al gameplay del capostipite targato Origin (We Create Worlds... lacrime copiose e nostalgiche). Sta di fatto che resta alquanto sospetta la vicinanza ortografica tra il nome dei cattivi in questo capolavoro del passato (Kirrati) e in Nexus (Kissaki)(a me sembra una domanda... senti qua: Kissaki sono i cattivi? ndToSo)...



▲ Le esplosioni sono assolutamente esagerate ma di sicuro effetto. Pensate che questo marasma è stato causato dalla deflagrazione di un misero satellite per telecomunicazioni!

▲ L'Angelwing, un'astronave di origine aliena che diventerà il vostro mezzo principale, consente di apprezzare il lavoro svolto dai grafici sulle texture.



COMMENTO

Nexus è sicuramente un gioco per pochi, ma questo non è necessariamente un male. L'ambientazione, il genere e una certa lentezza nell'azione restringono fatalmente la cerchia di appassionati in grado di apprezzarlo. Diversi i pregi: una realizzazione tecnica di ottimo livello, appena penalizzata dalla monotonia dello scenario e da qualche poligono un po' troppo squadrato; parlato abbondante e di buona fattura; trama interessante e caratterizzata da qualche ambizione di "profondità". Altrettanti i difetti, purtroppo: gameplay schematico, segnato da una rigida alternanza tra briefing e missioni che, pur nella presunta varietà, danno l'impressione di somigliarsi terribilmente le une con le altre. La longevità, se si esclude il multiplayer (di cui rimane da verificare la reale diffusione), non fa gridare al miracolo, a meno che non decidiate di cimentarvi nella modalità "normale" (che corrisponde a quella che negli altri titoli viene denominata "ultrapro"), dove il gioco assume tutto un altro spessore. Da segnalare, infine, che in alcuni casi si ha la netta sensazione che tutto succeda in maniera abbastanza autonoma per ampi tratti della missione (può essere considerato in maniera negativa o positiva, dipende dai gusti). In definitiva un titolo che, a parte una certa spettacolarità in grado di essere apprezzata dalla massa dei giocatori, si rivolge a una nicchia di mercato che, comunque, non dovrebbe lasciarselo scappare.

HARDWARE

I requisiti minimi parlano di un Celeron a 1 GHz ,128 MB RAM, GeForce2 MX o equivalente. Quelli raccomandati, invece, prevedono l'impiego di un Pentium 4 o un Celeron a 1.7 GHz , 256 MB RAM e GeForce4 o equivalente. Personalmente ho eseguito il test su un Athlon XP 2200+, con 512 MB di RAM e una GeForce TI 4400, al massimo del dettaglio con un frame rate sempre perfetto anche nelle situazioni più concitate.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

72

▲ **Il design delle astronavi è decisamente evocativo, complice una realizzazione tecnica assolutamente buona.**

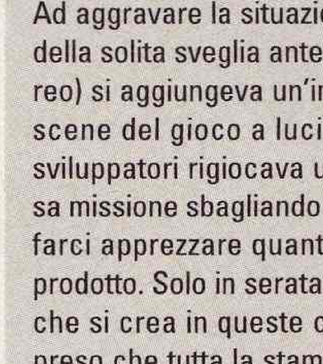
grande maggioranza degli utenti.
La componente probabilmente più insistita della presentazione e uno degli elementi che mi hanno colpito maggiormente anche durante la recensione è la trama del gioco. Si tratta di un vero e proprio soggetto vergato dalla mano di uno degli scrittori di fantascienza ungheresi più popolari e devo ammettere che si intravede un'attenzione particolare nel canovaccio che si dipanerà con il passare delle missioni. Tra un livello e l'altro saranno presenti le immancabili scene animate (quasi tutte realizzate col motore del gioco) che assolveranno sia alla funzione narrativa, sia a quella "tattica", dal momento che includono i vari briefing e le sezioni di armamento dei veicoli e di preparazione della battaglia. A onor del vero, la trama procede anche e soprattutto nel mezzo dell'azione, attraverso una mole inusitata di dialoghi via radio tra i protagonisti. Le missioni sono quindi generalmente piuttosto concitate e ricche di imprevisti, anche se la storia non è articolata con una struttura a bivi che avrebbe reso le cose più interessanti. Il numero totale delle missioni, poi, non sembra sufficiente da garantire di per sé quella longevità che una trama aperta avrebbe assicurato.
Qualche miglioramento potrebbe venire dal gioco in rete, ma si tratta come sempre di capire quale sarà la diffusione di server dedicati.
L'aspetto tecnico di Nexus è senza dubbio il più solido. Grazie a un engine proprietario, il Black Sun, il gioco è più che soddisfacente a livello visivo con punte di eccellente qualità. I modelli delle navi sono accurati in ogni dettaglio e ricoperti da texture di buona qualità che anche al massimo dello zoom non si sfaldano miseramente in pizze di pixel. I veicoli, poi, sono di dimensioni ragguardevoli, consentendo alcune finezze come l'apertura del portellone per il lancio dei caccia con tanto di pista che si illumina e di cannoni che sparano muovendosi in modo coerente. La componente di maggior impatto è comunque quella degli effetti di luce: le scie di navi e missili, gli spari, i corpi celesti e soprattutto le esplosioni sono realizzate in modo decisamente convincente. In altre parole, le battaglie campali si trasformano in un vero e proprio spettacolo di fuochi d'artificio...

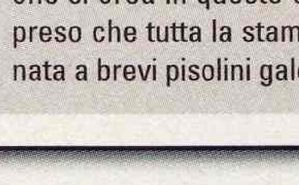
GRAZIE A UN MOTORE GRAFICO PROPRIETARIO, IL BLACK SUN, IL GIOCO È PIÙ CHE SODDISFACENTE A LIVELLO VISIVO, CON PUNTE DI ECCELLENTE QUALITÀ

▶ **La possibilità di bersagliare singoli dispositivi delle navi nemiche non è solo presente a livello teorico. Zoomando potrete vedere i vostri colpi cadere su contraerea, propulsori o armi pesanti.**

NELLA TERRA DEI TULIPANI

Distese brulle e ingombre di sterpaglia: ecco i famosi campi di tulipani fuori stagione, come ci spiega un imbarazzato PR della HD in risposta alla nostra richiesta da ragazzi sensibili. Per nostra fortuna, non tutto il resto del press tour s'è svolto sotto questi pessimi auspici. La presentazione di Nexus si è infatti tenuta presso l'ESA (European Space Agency), l'equivalente della NASA... in effetti siamo stati relegati presso una struttura adiacente, una sorta di esposizione per turisti della domenica (in foto un penoso rappresentante della categoria) contenente riproduzioni, per fortuna sufficientemente realistiche, dei più famosi veicoli della storia dell'esplorazione spaziale. Più di ogni altra cosa ci ha confortato il fatto di essere giunti in loco per primi e di aver potuto (previo permesso, per chi ci avete preso!) assaltare il buffet in splendida solitudine. Al loro arrivo, i colleghi di mezza Europa hanno contemplato con aria leggermente perplessa due giornalisti e un PR italiani ciondolanti in platea in piena fase digestiva. Ad aggravare la situazione (già precaria a causa della solita sveglia antelucana per prendere l'aereo) si aggiungeva un'interminabile proiezione di scene del gioco a luci spente, in cui uno degli sviluppatori rigiocava un'infinità di volte la stessa missione sbagliando di proposito strategia per farci apprezzare quanto fosse sofisticato il suo prodotto. Solo in serata, nella complicità alcolica che si crea in queste circostanze, abbiamo appreso che tutta la stampa europea s'è abbandonata a brevi pisolini galeotti in servizio...





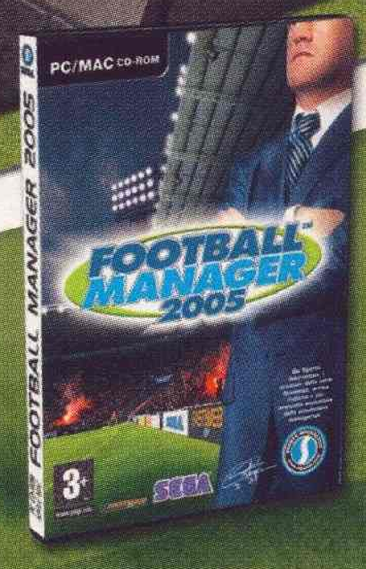
SEGA®

SPORTS INTERACTIVE
www.sigames.com

IL SEGRETO DEL MIO SUCCESSO

DA SPORTS INTERACTIVE, I CREATORI DELLA SERIE SCUDETTO

FOOTBALL MANAGER 2005



DISPONIBILE IL 5 NOVEMBRE 04

Vivete la magia, lo stress e **l'ambizione di ogni allenatore.** Costruite e dirigete tutti gli aspetti di una **squadra di calcio** di cui sarete i responsabili: calciomercato, allenamento, tattica, tecnica, finanza, comunicazione ... con **Football Manager 2005 il potere è nelle vostre mani !**

3+ www.pegi.info

PC CD

www.footballmanager.net

FASTWEB

LEADER

© Sports Interactive Limited 2004. Published by SEGA Europe Limited. Developed by Sports Interactive. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. Championship Manager is a trademark of Eidos Interactive Limited.

alerte orange

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi vedere altre schermate di gioco? Corri nella sezione Speciali di TGM Online!

SVILUPPATORE
Frontier Developments

PUBLISHER
Atari

DISTRIBUTORE
-

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 44,90

SITO
www.rollercoastertycoon.com

REVIEW

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Il noto gestionale di Luna Park torna più spettacolare che mai, portando con sé una vera e propria rivoluzione grafica. Per la prima volta potremo salire sui nostri ottovolanti virtuali!

Avolte i lifting si rendono davvero necessari. È questo il caso della fortunata serie Rollercoaster Tycoon, nata nel 1999 dalla vulcanica mente di Chris Sawyer e giunta a un bivio cruciale dopo la pubblicazione del secondo episodio: continuare con un obsoleto 2D sempre meno funzionale o rivoluzionare il marchio con l'introduzione di un motore treddì? Frontier, software house chiamata da Atari a tanto compito, ha imboccato con decisione la seconda via, presentando un prodotto scintillante e spettacolare, degna cornice di un impianto gestionale completo e solido come da tradizione.

IMMERSIONE VIRTUALE

I fan della serie, pur galvanizzati dall'impeccabile profondità di gioco dei primi due episodi, sognavano da tempo di poter effettivamente mettere il naso all'interno delle proprie creature, covando il desiderio inconfessabile di salire sugli ottovolanti per un'emozionante corsa virtuale. Ora, con l'introduzione del 3D e della Coaster Cam, tutto ciò è possibile, in un tripudio di coinvolgimento e turbinio di colori. Folli corse su e giù per le piste, passaggi dal giorno alla notte, condizioni meteo mutevoli ed effetti di riflessione dell'acqua sono solo alcune delle gemme che la confezione studiata da Frontier è in grado di regalarci, il tutto totalmente configurabile attraverso una gestione pressoché libera delle inquadrature e un'interfaccia insospettabilmente sobria nella sua inevitabile complessità. La spettacolarità degli effetti grafici trova forse il suo apice nei nuovi fuochi d'artificio, personalizzabili a piacimento con il potente editor Fireworks MixMaster (potrete anche abbinare a ogni fuoco un file mp3).

LA CORNICE TOTALMENTE RINNOVATA NON NASCONDE LA PROFONDITÀ GESTIONALE TIPICA DELLA SERIE

La cornice totalmente rinnovata non nasconde comunque la profondità gestionale di un titolo che, da questo punto di vista, rappresenta solo la logica evoluzione di prodotti di rango elevato, con poche ma ben studiate new entry. Del resto,

▲ Il nostro parco western è il trionfo del legno.

▲ Un colorato gruppo di ragazzi si avvicina a un'attrazione.

I SIMS AL LUNA PARK

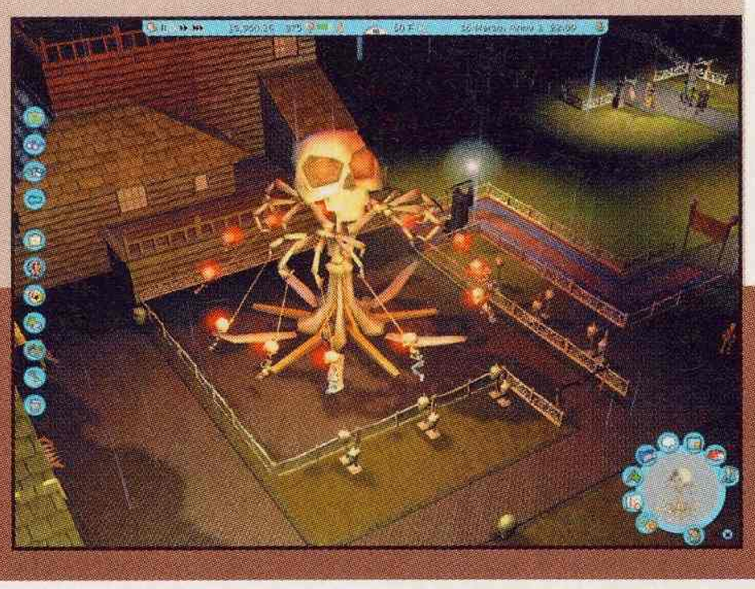
Una delle novità più gustose di RT3 è data dall'introduzione di un completo editor di personaggi, col quale sarà possibile plasmare omini personalizzati da inserire a piacimento all'interno del gioco. Dall'aspetto fisico all'età, fino alla foggia degli abiti e alle preferenze in fatto di giostre, tutto sarà nelle nostre mani. Ogni personaggio, poi, non sarà un elemento a sé stante, ma farà parte di un gruppo più o meno vasto. Una volta nel gioco, i gruppi vagheranno compatti tra un'attrazione e l'altra e, se particolarmente colpiti dalla bellezza del parco, potranno addirittura scattare delle foto che verranno salvate in un'apposita cartella. Uno sfizio puramente ornamentale che tuttavia la dice lunga sulla qualità realizzativa di un prodotto eccellente.

costruire, potenziare e condurre un parco di divertimenti non è esattamente uno scherzo. Dietro un apparente clima di svago e rilassatezza si nasconde infatti un immane meccanismo fatto di uomini, mezzi e quattrini, una ferrea struttura aziendale che necessita di continue attenzioni. Accanto a un tutorial di rara completezza troviamo tre modalità principali: la carriera, la modalità illimitata e lo scenario personalizzato. Se queste ultime offerte, fondamentalmente accessorie e forti della presenza di potenti editor di edifici, ottovolanti e scenari, ci consentiranno di gestire i nostri parchi senza limiti, sarà la carriera, parzialmente modificata rispetto al passato, il cuore del prodotto Atari. Attraverso diciotto scenari predefiniti ispirati ai temi più disparati (horror, cinema, western e via di questo passo) ci faremo un nome nel mondo dell'intrattenimento, prendendo in gestione alcuni parchi non proprio di successo e cercando di centrare una serie di obiettivi strutturati su tre livelli diversi di difficoltà (apprendista, imprenditore e magnate) che spazieranno dal raggiungimento di un certo numero di visitatori, al soddisfacimento dei vip che visiteranno il parco e cose del genere. Per raggiungere questi obiettivi, RT3 ci metterà a disposizione un'infinità di parametri, a partire ovviamente dalla lunghissima teoria di giostre, suddivise in sette macrogruppi, a loro volta composti da decine e decine di attrazioni singole. La parte del leone la faranno ovviamente le montagne russe, rappresentate da ben quattro categorie (metalliche, in legno, acquatiche e sospese) e liberamente personalizzabili pezzo per pezzo. In alternativa, i giocatori pigri potranno attingere al database di progetti già realizzati e importare un rollercoaster già pronto, a prezzi mediamente molto alti. I visitatori più temerari, oltre alle montagne russe, sfideranno la nausea su molte altre attrazioni per stomaci forti, mentre i bambini e i mollaccioni si divertiranno maggiormente su giostrine decisamente più tranquille. Del resto, puntare su una sola tipologia di attrazioni finirebbe inevitabilmente per scontentare parte della clientela, con conseguente compromissione dei nostri propositi iniziali.

L'INTRODUZIONE DI UN COMPLETO EDITOR DI PERSONAGGI, DAL VAGO RETROGUSTO MAXIS, CI CONSENTIRÀ DI INSERIRE NEL GIOCO VISITATORI PERSONALIZZATI

IL CLIENTE HA SEMPRE RAGIONE

Già, la clientela. Guai a non prestare attenzione ai giudizi del pubblico, importantissimi per indirizzare tutti i nostri interventi, dalla costruzione di una nuova giostra al miglioramento delle infrastrutture interne al parco, dai servizi igienici, alla pulizia dei percorsi, fino a punti di ristoro e rivendite di gadget. Basteranno due semplici click su un omino qualsiasi e sull'icona a forma di fumetto per frugare nella sua intimità. A dire il vero, molto spesso i pensieri del pubblico appariranno piuttosto slegati tra loro o, peggio, incongruenti (un ragazzo che pensa "Ho fame" di fronte a un fast food deve avere qualche problema...), senza tuttavia creare mai situazioni davvero imbarazzanti.
Restando in tema, l'introduzione di un completo editor di personaggi, dal vago retrogusto Maxis, ci consentirà di inserire nel gioco visitatori personalizzati, i quali, grande novità per un gestionale, potranno formare gruppi stabili (coppiette, amici, famiglie), molto più realistici dei soggetti solitari che solitamente si aggirano all'interno di questo genere di prodotti.
Che dire? Standing ovation per la nuova creatura dedicata ai parchi tematici. Il livello gestionale tradizionalmente di grande spessore si sposa finalmente con una grafica ottimamente realizzata, per un risultato che si pone ai vertici di un segmento da sempre assai affollato. La quadratura del cerchio? Per una volta, pare proprio di sì...



◀ La rilettura macabra del classico "calcinculo". Ehm, si potrà dire (se è tutto attaccato sì... ndToSo)?

Games machine ★★★ Star player

COMMENTO

Spettacolo. Solo in questi termini si può sintetizzare il nuovo pargolo dell'ormai fortunata famiglia di Rollercoaster Tycoon. Dopo due episodi impeccabili sotto il profilo della gestione pura, ma piuttosto scarni visivamente, RT3 offre ai giocatori un mondo 3D vivo e coloratissimo, degna cornice di un gioco che eleva all'ennesima potenza quanto di buono già visto in passato. La spettacolarità degli ottovolanti potrà così essere sperimentata di persona, grazie alla presenza della Coaster Cam, una visuale in soggettiva che ci porterà a bordo dei folli trenini per corse mozzafiato. Tutto il resto, da una Carriera riveduta e corretta a una modalità illimitata lungamente attesa dai fan, non fa che confermare l'estrema bontà di un titolo che ottiene senza difficoltà la palma di miglior prodotto del genere mai realizzato. Neppure le piccole sbavature presenti, dalla penuria di poligoni dei personaggi ad alcuni bug superficiali, scalfiscono un granitico muro fatto di divertimento assoluto e colori sgargianti. Per chi ha già amato i primi due episodi, RT3 è la realizzazione di un sogno lungamente atteso. Per tutti gli altri, un capolavoro che riserverà solo piacevolissime sorprese e infinite ore di spasso totale. E pensare che c'è gente che si ostina a considera i gestionali giochi noiosi. Provare per credere!

HARDWARE

Per correre come pazzi sui nostri ottovolanti muniamoci di un processore attorno al giga, di 128 MB di RAM e di una scheda video da 32 MB. Supportati, come di consueto, Windows 98, ME, 2000 e XP.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

87

Maurizio "Jenkins" Frascino **FaKe@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi altri screenshot di Sabre Squadron? Corri a vederli nella sezione Speciali di TGM Online!

SVILUPPATORE
Illusion Softworks

PUBLISHER
Take 2

DISTRIBUTORE
Take 2 Italia

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 19,99

SITO
www.hidden-and-dangerous.com/

HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON

Ancora oggi operano con lo stesso ardore di quando il corpo fu costruito, nel 1941. Le loro tattiche si sono evolute da allora, ma l'importanza di queste squadre, attive ovunque ci sia un conflitto in atto, si è sempre rivelata fondamentale per la vittoria dell'esercito tradizionale.

Ogni guerra ha sempre due volti, quello "pubblico", che viene sbandierato dalla stampa dei Paesi coinvolti e che mostra le forze della propria nazione mentre spazzano via ogni forma di resistenza, avanzando nel cuore del territorio nemico, e quello "privato", o se preferite "nascosto". Mentre di videogiochi che fanno da maschera al primo volto ce ne sono parecchi, sono ben pochi quelli che mettono in luce il secondo lato della medaglia, e tra questi spicca su tutti la serie Hidden & Dangerous. Senza nulla togliere a Third Echelon e al suo Sam Fisher, lo stile e il gameplay bellico proposto dagli Illusion Software ha un fascino del tutto particolare, caratteristico delle missioni portate a termine al fulmicotone, avvolte da un'atmosfera che raramente è facile ricreare.

Col senno di poi, a mente lucida (sempre che lucida la mia lo sia mai stata...), mi sono reso conto che un indizio sull'emozione più intensa che H&D2 riesce a regalare è contenuto in maniera lampante nel titolo stesso del gioco: nascosto e pericoloso. Diverse volte ho pensato che i due aggettivi fossero rivolti a noi stessi – per la precisione ai nostri alter ego – infiltrati in territori ostili, nei quali per sopravvivere è assolutamente indispensabile rimanere invisibili (nascosti) e colpire in maniera letale (pericolosi) al momento giusto. Durante l'Operazione Husky, su Ponte Grande, dopo aver subito un duro colpo da parte di un cecchino italiano, mi sono invece chiesto... e se fossero "loro", quelli nascosti e pericolosi?Un ragionamento da quattro soldi, certo, ma sulla mia pelle è bastato per rivalutare un apparentemente banale mission pack, tale Sabre Squadron, che con sole nove missioni riporta ai fasti un'opera di indubbio valore come Hidden & Dangerous 2. Nessuna innovazione introdotta rispetto al titolo originale (che tra l'altro è indispensabile possedere per potere installare e giocare Sabre Squadron), sia chiaro, bensì un misurato innesto di poche e corpose missioni che andranno a far parte di una nuova campagna militare, accessibile dal menu principale del titolo.

Sufficientemente complesse e bilanciate, le nuove operazioni da portare a termine sono ambientate in Africa, Sicilia e Francia, e ancora una volta l'LS3D – che non è una droga sintetica di ultima generazione, ma il motore che muove il titolo – del vecchio Mafia fa bella mostra di sé, palesando ancora oggi la sua versatilità e la sua capacità di riprodurre scenari di ogni genere, dagli spazi più angusti a quelli più immensi e "collinari". La modalità tattica, esattamente come nel titolo originale, aggiunge quel tocco di

▲ **La modalità tattica, a mio avviso un po' complessa da gestire, offre notevoli spunti per una perfetta pianificazione operativa. Dovrei utilizzarla più spesso...**

NESSUNA INNOVAZIONE INTRODOTTA RISPETTO AL TITOLO ORIGINALE, BENSÌ UN MISURATO INNESTO DI POCHE MA CORPOSE MISSIONI

OPERAZIONE HUSKY

Nella notte tra il 9 e il 10 luglio 1943 le forze Alleate britanniche, americane e canadesi sbarcarono sulle spiagge della Sicilia, ancora controllata dalle forze dell'Asse, nell'ambito della cosiddetta "Operazione Husky". Nell'arco di terra tra Licata e Siracusa si riversarono 160.000 soldati; 4000 aerei da combattimento e da trasporto fornirono l'appoggio dal cielo mentre nel mare ci furono 285 navi da guerra, due portaerei e 2.775 unità di trasporto. Lo sbarco in Sicilia fu la seconda più imponente operazione offensiva organizzata dagli Alleati nella Seconda Guerra Mondiale, la più vasta in assoluto nel settore del Mediterraneo; soltanto con l'invasione della Normandia ("Operazione Overlord"), undici mesi dopo, si riuscì a impiegare un numero maggiore di uomini. Per la prima volta apparvero il DUKW, camion anfibio a sei ruote, e il LST, mezzo da sbarco per i carri armati. Nella fase iniziale vennero coinvolte ben sette divisioni (tre inglesi, tre americane e una canadese) contro le cinque sbarcate nel corso della corrispondente fase in Normandia. La Sicilia venne liberata in soli 39 giorni quando, il 17 agosto, le truppe Alleate entrarono a Messina dopo aver conquistato tutte le altre importanti città (Palermo il 22 luglio, Catania il 5 agosto) e costringendo i tedeschi alla fuga verso la Calabria.

Fonte: Claudio Li Gotti, http://www.romacivica.net/

classe e triplica lo spessore del prodotto, che può essere affrontato – come già detto – come preferisce l'utente.

L'IMPORTANZA DEI PARTICOLARI

L'intelligenza artificiale degli alleati e degli avversari è sensibilmente migliorata, anche se qualche intoppo, purtroppo, capita ancora. Oltre alle nove missioni che compongono la nuova Campagna militare, il doppio supporto argenteo apporterà al titolo originale anche otto mappe dedicate al multiplayer, che prevede la possibilità di affrontare ogni singola missione in modalità cooperativa (tornata assai di moda negli ultimi tempi). Gli obiettivi da portare a termine sono ben studiati, a prescindere dalla difficoltà di gioco e dalla modalità selezionata; si nota, tra l'altro, una cura morbosa dei particolari, sia per quanto riguarda l'aspetto storico sia per quello estetico. Sabre Squadron, insomma, denota un lavoro di ricerca e ricostruzione che porta il prodotto ai più alti livelli, a un agognato status che poche simulazioni fino ad oggi sono riuscite a raggiungere. Le insegne, la propaganda nazista, le uniformi, le ambientazioni, le armi, la balistica... decine di aspetti che permettono a questo pacco aggiuntivo di raddoppiare la profondità del prodotto originale. Badate bene, non si tratta solamente di aggiungere mappe o livelli a un gioco di successo, ma di cercare quantomeno di pareggiare, se non superare, quanto già visto nel titolo originale. Alcune software house programmano vere e proprie estensioni di codice che a volte finiscono addirittura per travisare il gameplay, alla faccia del "pacco missioni". Per H&D2, invece, tutto questo non è stato necessario: forse perché il titolo è già bello, così com'è? Ovviamente non esiste un codice perfetto, e le numerose patch rilasciate di mese in mese sono qui per ricordarcelo. Traendo le conclusioni, posso ritenermi decisamente soddisfatto da Sabre Squadron, che se da una parte (il single player) lascia un po' a desiderare in termini di quantità aggiunta, dall'altra (multiplayer) accresce il valore di una struttura di gioco ormai consolidata, estendendone ulteriormente i confini grazie all'affascinante modalità cooperativa. I server H&D2, dulcis in fundo, possono ospitare fino a 32 giocatori contemporaneamente: ci sarà un bel da fare, tra cannonate e fughe rocambolesche in jeep, non credete? Vi lascio al commento, au revoir!

▲ **Mettete presto da parte la poesia offerta dallo scenario... quel villaggio è denso di pericoli almeno quanto la camera del Raffo.**

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEGLI ALLEATI E DEGLI AVVERSARI È SENSIBILMENTE MIGLIORATA, ANCHE SE QUALCHE INTOPPO, PURTROPPO, CAPITA ANCORA

◀ **Impossessarsi delle postazioni fisse spesso rende le cose più semplici. Con una MG 42 tra le mani, ho presto ribaltato la situazione di svantaggio numerico.**

Games machine ★★★ Star player

COMMENTO

Sabre Squadron è un mission pack che si consuma nel giro di due, tre pomeriggi al massimo. Una volta assaporata la fragrante crosta esterna con la campagna dedicata ai commilitoni solitari, tuttavia, si scopre che l'anima del gioco è dedicata ai fanatici del multiplayer. Tre nuove mappe per i deathmatch, tre per la modalità "occupazione" (no, niente a che vedere con quella che si faceva a scuola) e due per quella a "obiettivi". Per darsele di santa ragione, poi, gli Illusion Softworks hanno implementato nuove armi: il Panzershreck, il G43 tedesco e i letali cannoni antiaerei PAK40. Attratto dalla modalità cooperativa, poi, non ho potuto evitare di installare il gioco anche sul PC di mio padre (un ottimo pretesto per testare la nuova wireless LAN domestica... potere delle onde radio a 2.4 GHz). Internet ci avvicina, d'accordo, ma la soddisfazione nel portare a termine una lunga missione collaborando con un amico seduto a fianco è qualcosa che ancora la Grande Rete non riesce a dare. Altrimenti a che servirebbero, i LAN party? Certo, una campagna single player più estesa mi avrebbe certamente portato all'esaltazione, ma se abbracciate la filosofia del "meglio pochi ma buoni", sicuramente non resterete delusi da Sabre Squadron. Per concludere, considerati il prezzo e la qualità del valore aggiunto, il mission pack merita sicuramente l'acquisto. Se invece non avete mai giocato a Hidden & Dangerous 2, quale miglior occasione per prendere due piccioni con una fava?

HARDWARE

Intel Pentium III o equivalente a 1 GHz, 128 MB di RAM, 3,5 GB di spazio su disco (HD2 + SS), CD/DVD-ROM 4X, scheda video Direct3D/DirectX 8 compatibile con 32 MB di memoria, scheda audio DirectX 8 compatibile, mouse e tastiera. Multiplayer: rete TCP/IP per giocare in LAN, modem 56k per Internet.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

81

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a dire la tua su Crusader Kings! Dove? Nell'area Opinioni di TGM Online!

SVILUPPATORE
Paradox Entertainment

PUBLISHER
Strategy First

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 49,90

SITO
www.paradoxplaza.com

CRUSADER KINGS

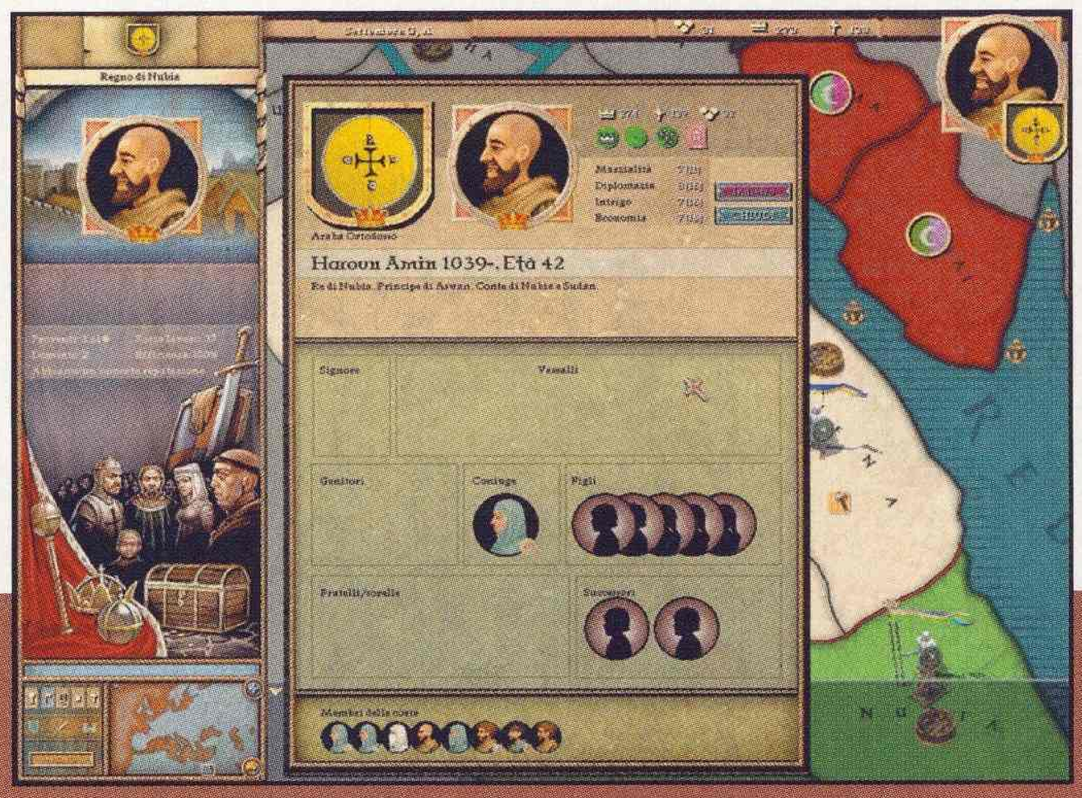
E chi l'ha detto che fare il re è una cosa semplice? Con Crusader Kings cambieremo idea in pochi minuti!

Quando si dice scoprire una miniera d'oro... Correva l'anno 2001 e Paradox, giovane e rampante software house svedese, pubblicava Europa Universalis, un titolo destinato a tracciare una via tutta nuova nel panorama degli strategici, grazie a una saggia commistione tra meccaniche di gioco ormai classiche e una struttura storica complessa e credibile. Insomma, era nato il videogame culturale... Detto fatto, i buoni scandinavi, forti delle lusinghiere critiche incassate, cominciarono a imbastire attorno al gioiellino una nutrita schiera di variazioni sul tema. Da Europa Universalis 2, sequel qualitativamente superiore al primo capitolo, al recente Victoria, passando per Hearts of Iron, lo schema di base non è mai variato in maniera sostanziale, aggiungendo per lo più aggiustamenti e nuove caratteristiche a una ricetta collaudatissima. Crusader Kings, ultima fatica di Paradox, non smentisce questa filosofia realizzativa, ponendosi a metà strada tra un'espansione di EU2 (i due titoli sono integrabili) e un prodotto nuovo e intrigante.

AI TEMPI DELLE CROCIATE

Rispetto ai predecessori, Crusader Kings sposta le lancette della storia indietro di qualche secolo e colloca le proprie vicende tra il 1066, anno dell'invasione normanna dell'Inghilterra, e il 1453 (entrata dei Turchi a Costantinopoli). Nonostante un abito decisamente consueto (il motore che muove il tutto è sempre lo stesso) e un'atmosfera generale che gli amanti della serie non faticheranno a riconoscere, l'ultimo nato dell'illustre stirpe

CRUSADER KINGS OFFRE UN APPROCCIO INEDITO, TALE DA PORRE IL GIOCATORE IN UN RUOLO PIÙ "UMANO" E CONCRETO



▲ Questa schermata mostra tutti i legami familiari e di potere del nostro sovrano

▲ Ogni membro della corte potrà essere analizzato attraverso questa comoda schermata.

presenta novità per nulla secondarie. Tanto per cominciare, Crusader Kings non ci metterà di fronte vincoli prestabiliti per il successo. Via quindi l'astratta classifica delle Nazioni e spazio a un gameplay libero, all'interno del quale, come nella realtà, dovremo unicamente pensare ai fattacci nostri senza curarci di punteggi e amenità simili. A differenza di Europa Universalis e compagnia, Crusader Kings offre inoltre un approccio inedito, tale da porre il giocatore in un ruolo più "umano" e concreto. In parole povere, non osserveremo più l'azione dalla classica e un tantino spersonalizzante prospettiva del dio "che tutto vede", ma vestiremo direttamente i panni di un sovrano cristiano nell'Europa delle Crociate, impelagato in quotidiane beghe di corte, dalla guerra coi bellicosi vicini ai problemi di successione al trono. Il nostro personaggio, quasi ci trovassimo in un RPG, sarà caratterizzato da quattro indicatori fondamentali, amministrazione, diplomazia, intrigo e marzialità, affiancati da altre inclinazioni complementari, come la pietà (incrementabile mantenendo buoni rapporti col papa o partecipando a una Crociata) e il prestigio, tutti in grado di influenzare più o meno apertamente ogni singola azione che intraprenderemo. Un buon punteggio alla voce intrigo, per esempio, ci consentirà l'utilizzo quasi indiscriminato dell'assassinio politico per accedere senza colpo ferire a succulente eredità. L'amministrazione e la diplomazia, dal canto loro, ci aiuteranno non poco nell'elaborazione di leggi, nel mantenimento delle alleanze, nelle guerre e nei rapporti coi nostri vassalli. A proposito, il signore non si ritroverà solo in un mondo deserto, anzi. All'inizio della partita, dopo aver selezionato uno dei tre nuclei temporali previsti e dopo aver scelto il nostro livello feudale d'ingresso (re, duca o conte), entreremo in una fitta ragnatela di parentele e rapporti trasversali con decine di altri soggetti gestiti dall'Intelligenza Artificiale, a loro volta dotati di caratteristiche individuali assimilabili a quelle del sovrano. Vista la possibilità di integrare i talenti del signore con quelli dei suoi sottoposti, sarà importante ai fini del successo creare una corte di fedeli e capaci servitori. Inoltre, una prole degna di sostituirci alla nostra morte e saldi legami con i personaggi più in vista dei regni vicini ci garantiranno secoli di tranquillità.

PUR MANTENENDO UN GRADO DI COMPLESSITÀ ELEVATO, CRUSADER KINGS SI RIVELA PER CERTI ASPETTI PIÙ ABBORDABILE DEI SUOI PREDECESSORI

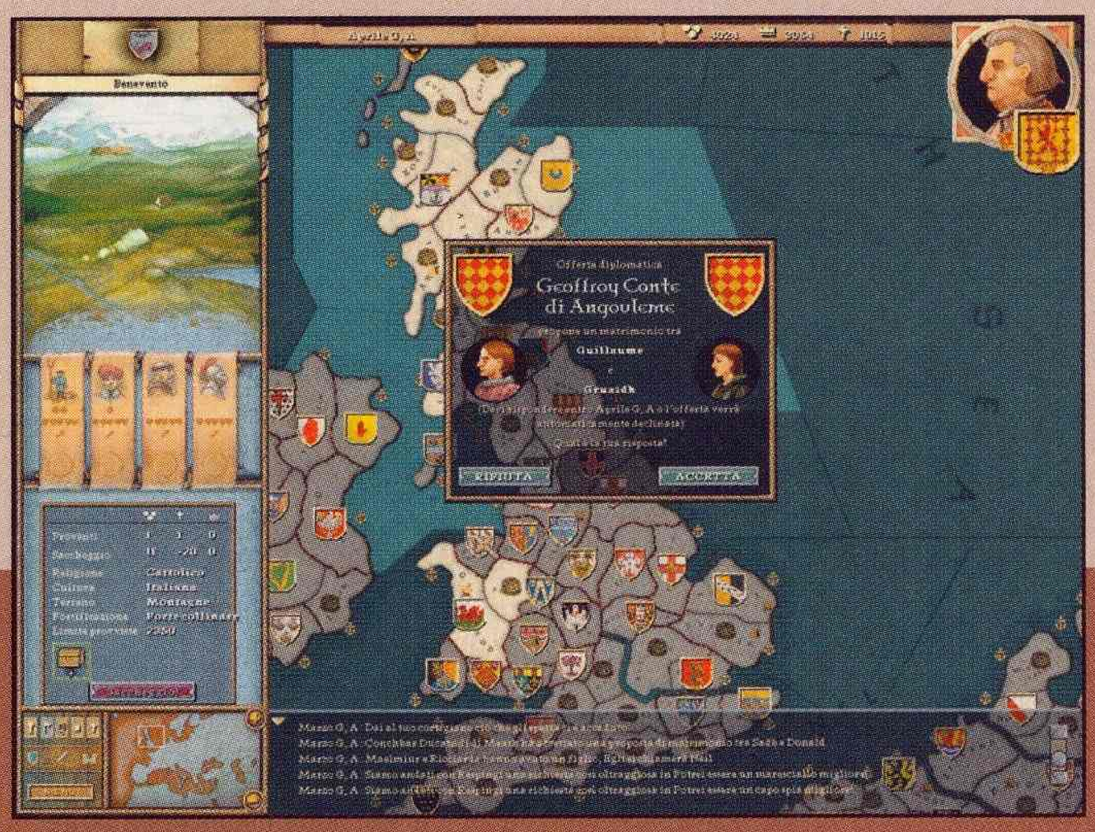
Un'impostazione così complessa si espone tuttavia a una serie di inesattezze piuttosto fastidiose. Non sarà infrequente notare nella "biografia" di un singolo personaggio caratteristiche del tutto inconciliabili, come uno spirito libero e anticonformista legato a una cultura tipicamente ecclesiastica, o maternità un po' troppo precoci (mia moglie, stando all'età dei figli, avrebbe partorito a dieci anni!). La stessa influenza dei caratteri personali dei cortigiani sulle azioni del sovrano rimane abbastanza nebulosa e talvolta quasi casuale, così come le offerte di matrimonio provenienti da altri regni. Un tantino sballata, come purtroppo da tradizione Paradox, anche l'intelligenza artificiale dei nemici, carenza particolarmente evidente in battaglia, dove le truppe avversarie risulteranno sempre eccessivamente rinunciatarie.

COMPLESSO MA NON TROPPO

Pur mantenendo un grado di complessità elevato, Crusader Kings si rivela, per certi aspetti, più abbordabile dei suoi predecessori. L'evoluzione tecnologica, le problematiche socio-economiche, la creazione e lo spostamento delle truppe mostrano in effetti una salutare semplificazione, assolutamente necessaria dopo i picchi di bizantinismo raggiunti dall'ostico Victoria. Questo non giustifica comunque la totale assenza di uno straccio di tutorial, vuoto colmato solo parzialmente dalla presenza di pop up esplicativi all'inizio di ogni sessione di gioco.

Merita una nota a margine la pessima localizzazione nella nostra lingua, brutta consuetudine fin dai tempi di Europa Universalis, talmente maldestra da far pensare a un massiccio ricorso al famigerato traduttore automatico di Google.

La miniera d'oro di Europa Universalis si sta esaurendo e Crusader Kings appare come l'estremo tentativo, sostanzialmente riuscito, di ringiovanire un concept al limite del pensionamento. Le virtù e, purtroppo, i vizi ormai atavici di Paradox ci sono ancora tutti, ma il desiderio di creare qualcosa di nuovo, a partire dall'approccio più umano e dalla blanda commistione tra RTS e RPG, lascia ben sperare in ottica futura. È tempo di rivoluzione...



◀ È appena giunta una proposta di matrimonio. Prima di accettare dovremo soppesare attentamente i pro e i contro.

COMMENTO

Ennesima variazione sul tema Europa Universalis, Crusader Kings introduce in uno schema ormai collaudato una serie di interessanti novità. La focalizzazione del gioco su singoli personaggi a tutto tondo, dotati di caratteristiche peculiari, avvicina il mondo degli strategici a quello degli RPG e traccia una possibile linea guida per i futuri prodotti targati Paradox. Il nucleo di Crusader Kings sta tutto qui, nella fittissima rete di rapporti interpersonali che lega il nostro personaggio, un sovrano, a familiari, cortigiani, vassalli, alleati e nemici. A compiti classici come la gestione del territorio, l'impostazione delle politiche economiche e la mobilitazione dell'esercito, si aggiungeranno così problematiche di carattere dinastico, dalle successioni, ai matrimoni d'interesse, agli assassinii per fini ereditari. Come spesso accade nei titoli Paradox, tuttavia, a una complessità di fondo assai marcata non corrisponde sempre una qualità realizzativa impeccabile. Ecco allora comparire numerose incongruenze nelle caratteristiche personali degli individui, un'intelligenza artificiale generalmente di basso profilo, qualche bug di troppo e una traduzione nella nostra lingua decisamente insufficiente. Ciononostante, Crusader Kings rappresenta un deciso passo avanti rispetto al recente Victoria. Un buon antipasto in attesa di qualcosa di totalmente nuovo.

HARDWARE

Niente PC da competizione per Paradox. Crusader Kings si accontenta infatti di un Pentium III da 450 MHz, di 128 MB di RAM e di una scheda video da 4 MB. Necessari 600 MB di spazio su hard disk e un sistema operativo a caso tra Windows 98, ME, 2000 e XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

74

In Breve

Questo mese ci occupiamo di due titoli bizzarri sotto diversi punti di vista. Da una parte abbiamo un gioco apparentemente dedicato solo ai più giovani (Spiderman 2), mentre dall'altra troviamo un prodotto dedicato alle Olimpiadi pensato per regalarvi ore di sfide gomito a gomito con i vostri amici. Il problema è che Atene, oramai, è un ricordo in bianco e nero...

SPIDERMAN 2

No, non sapremo mai perché Activision ha deciso di riservare ai soli utenti PlayStation 2, Xbox e GameCube, la bellissima esperienza di gioco firmata TreyArch.
No, non sapremo mai perché una software house gloriosa come Activision sia caduta in "fallo" propinando all'utenza PC (notoriamente più "adulta" di quella console), un giochino per bambini (e lo dimostra la valutazione dell'ESRB, l'organo di "censura" per i videogame) che cerca di cavalcare l'onda della fortunata pellicola che ha sbancato i botteghini.
Insomma, rimangono veramente misteriose le ragioni per le quali non è stata effettuata una conversione diretta della versione per console (per la cronaca, una via di mezzo tra il primo episodio e Grand Theft Auto, con la possibilità di librarsi liberamente "in volo" per le strade di New York), peraltro graficamente ottimamente realizzata.
In definitiva, i Fizz Factor (già conosciuti, e non in positivo, per l'ultima versione di The Hobbit) hanno confezionato un simil platform game tridimensionale a missioni, privo di qualsiasi riferimento alla vera pellicola ma con tanti ritorni del passato di Spidey, come il Puma. La struttura di gioco risulta essere tremendamente debole (lancia le ragnatele, picchia il malvivente, insegui il boss) e neppure una grafica appena sufficiente basta per dare un motivo per giocare anche al più appassionato fan del tessiragnatele.
Per qualcosa però, Spiderman 2 verrà sicuramente ricordato: rimarrà una delle scelte di marketing più bizzarre e inspiegabili della storia.

Andrea Della Calce (mao@xenia.it)

SVILUPPATORE
Fizz Factor
PUBLISHER
Activision
MULTIPLAYER
Assente
LOCALIZZAZIONE
Assente
PREZZO INDICATIVO
€ 40,00
SITO
www.spiderman2game.com

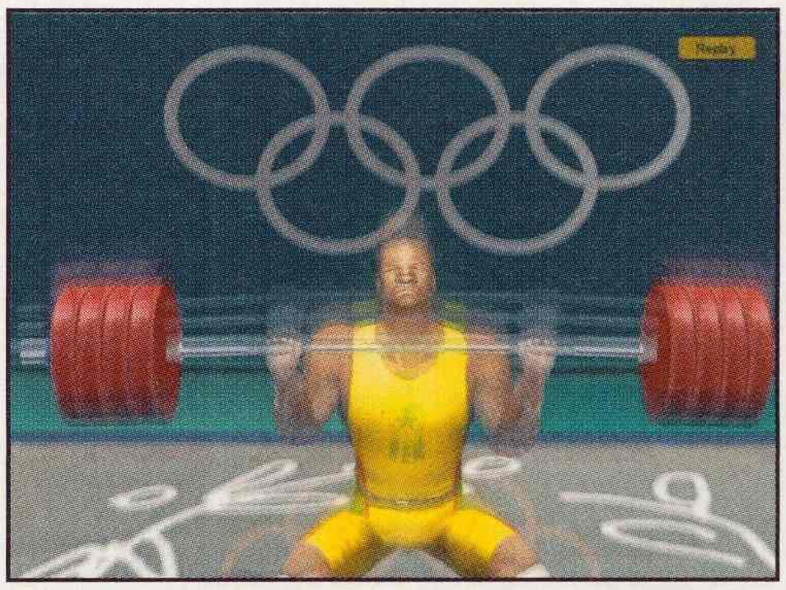
REQUISITI MINIMI

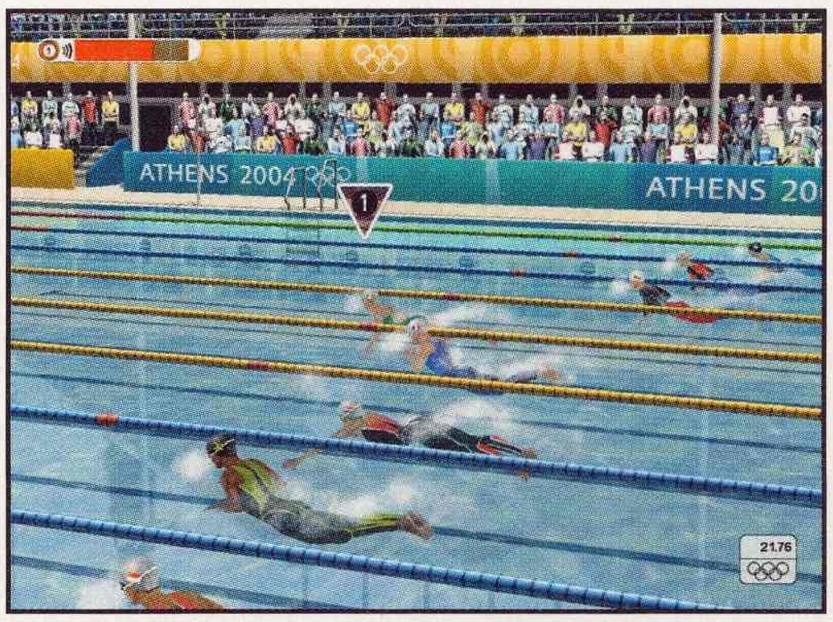
Per giocare a questo Spiderman 2 non dovrete spremere troppo il vostro PC: vi basteranno un Pentium III a 600 MHz, 128 MB di RAM, 800 MB di spazio su hard disk e una scheda video compatibile con le directX 9.0b.

50

ATHENS 2004

Su PC possiamo giocare praticamente a tutto. Ma c'è una cosa nella quale le console sono sempre state un passo avanti rispetto ai computer: i picchiaduro e i multievento (mentre, per esempio, non hanno mai attecchito strategici e manageriali).
Per celebrare le Olimpiadi, Eidos ha pubblicato come sua abitudine (un po' troppo in ritardo, a dire il vero), il gioco ufficiale della manifestazione, affidandolo ai misconosciuti Eurocom, dopo gli Attention To Detail.
Athens 2004, se si supera ciò che rappresenta in termini di marchio, è senza ombra di dubbio il videogioco sportivo multievento più completo che sia mai giunto su PC e ci permette di prendere parte a gare di atletica leggera tradizionali e di nuoto, passando per sollevamento pesi e tiro al piattello. Unico piccolo problema: il sistema di controllo.
Se non si dispone di un buon pad, bisogna entrare nell'ottica di idee di sacrificare due pulsanti della tastiera: per correre o effettuare movimenti di "forza", bisogna ricorrere necessariamente alla pressione alternata di due pulsanti, con buona pace della nostra cara tastiera. Fortunatamente, non tutte le discipline sono così "fisiche": in alcune è necessario avere più sangue freddo e prontezza di riflessi. In ogni caso, un titolo abbastanza unico nel genere: da prendere in considerazione se siete appassionati di questa tipologia di giochi.
Altrimenti tirate diritto...





Andrea Della Calce (mao@xenia.it)

SVILUPPATORE
Eurocom
PUBLISHER
Eidos
MULTIPLAYER
Stesso PC
LOCALIZZAZIONE
Completa
PREZZO INDICATIVO
€ 40,00
SITO
www.olympics.org

REQUISITI MINIMI

Athens 2004 richiede un processore almeno a 1 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video compatibile DirectX con almeno 32 MB di RAM.

68

empire

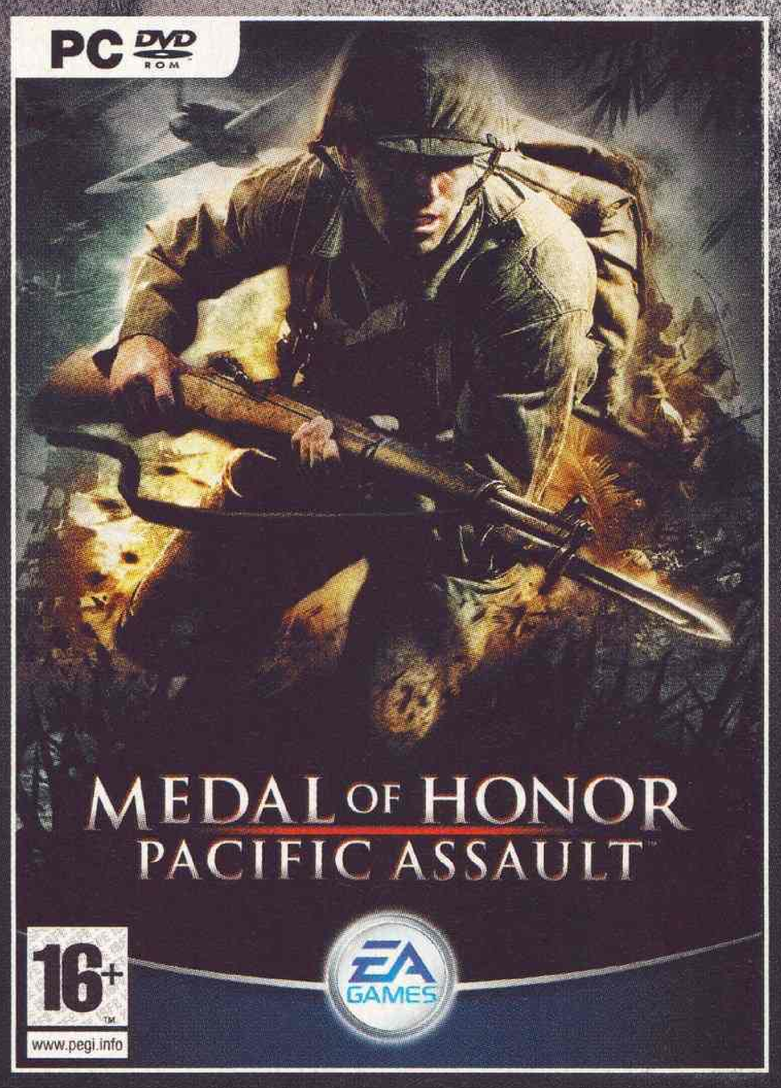
R501-D

Digital Inside

Optical and Coaxial Digital Inputs
Multichannel Cinema Experience
Play Videogame in 5.1 Enviroment

www.empiremedia.it

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Medal of Honor Pacific Assault, You Don't Play. You Volunteer, Challenge Everything, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. "EA GAMES™" is an Electronic Arts™ brand.



WWW.MEDALOFHONOR.IT

MEDAL OF HONOR™
PACIFIC ASSAULT

"NON È UN GIOCO,
TI SEI OFFERTO VOLONTARIO!"

POWERED BY gamespy

PC DVD ROM

"...E MENTRE IL NEMICO RAGGIUNGEVA IL PARADISO,
IO RIMANEVO NELL' INFERNO"

Guadalcanal 1942

EA GAMES™

Challenge Everything™

BudgetZone

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!

Mese ricco per la Budget Zone. Se Might and Magic IX e Another War non attireranno più di tanto l'attenzione degli appassionati, il bel paccone strategico preparato da FX Interactive unirà in un sol prodotto tre dei più osannati RTS della stagione appena trascorsa. Virtual Skipper 2, poi, è il prodotto ideale per tutti i malati di Luna Rossa e compagnia. Sotto a chi tocca!

MIGHT AND MAGIC IX

È triste osservare impotenti il lento e inesorabile declino di un brand storico e quasi leggendario nel panorama degli RPG fantasy. Tra fine anni Ottanta e per tutti gli anni Novanta, Might and Magic è stato sinonimo di qualità e rigore, un vero e proprio must per tutti gli amanti dei giochi di ruolo elettronici. Poi, col passare del tempo, il valore dei sequel si è drammaticamente inabissato e, a partire da Might and Magic VI, la nostalgia ha definitivamente preso possesso della mente dei giocatori. Uscito nel 2002 sotto le insegne della già moribonda 3DO (fallita dodici mesi dopo), Might and Magic IX è l'ultimo capitolo della saga e, nonostante un percepibile sforzo innovativo, segue con stanchezza il poco entusiasmante trend recente. Se la trama, in gran parte mutuata dai precedenti episodi, non si distingue per originalità (dovremo riunire i sei clan di Chedian in guerra tra loro), è l'apparato grafico, costruito sul celebre motore 3D LithTech, il vero elemento distintivo del gioco. Elemento che, a ben vedere, si distingue più che altro per la sua discreta rozzezza, ancor più evidente oggi, a due anni di distanza dalla release. La struttura, poi, non riesce a stupire a causa di una pletora di quest dal look ormai logoro e dalla quasi totale inutilità dei sei personaggi che potremo aggiungere via via al nostro party. I combattimenti, sempre affrontabili in tempo reale o a turni a seconda dei nostri gusti, pur validi e impreziositi dai numerosi incantesimi disponibili, non sollevano le sorti di un prodotto privo di spessore. I nostalgici di Might and Magic, allettati dal prezzo assai concorrenziale, non resisteranno forse al richiamo degli scaffali, ma la potenza e la magia sono ormai morte e sepolte da tempo.

TITOLO
Might and Magic IX

PUBLISHER
UbiSoft

COLLANA
Exclusive

PREZZO
€ 12,90

REQUISITI MINIMI

Processore: Pentium II 400 MHz – RAM: 64 MB – Scheda Video: 16 MB – Sistema Operativo: Windows 95, 98, ME, 2000 e XP

58

MULTISTRATEGIA DELUXE

Il nome FX Interactive vi dice niente? I novelli mattatori del segmento economico tornano alla ribalta grazie a un pacco che riunisce tre dei loro migliori RTS, tutti usciti nel 2004. Stiamo parlando di Imperium, Patrician III e Tzar, proposti a meno di venti euro!
Imperium è uno strategico apparentemente ispirato alla serie di Age of Empires, ma dotato di alcune caratteristiche che lo rendono un prodotto davvero originale e impegnativo. Una ridotta ma complessa gestione delle risorse, una grande dinamicità nelle battaglie e nelle fasi esplorative e una AI di prim'ordine sono la ricetta vincente di un titolo che fin dalla sua prima uscita ha saputo appassionare migliaia di giocatori.
La musica non cambia con Patrician III, ultimo episodio dell'apprezzata saga di Ascaron. Nei panni di un mercante del quattordicesimo secolo ci troveremo ad affrontare problematiche di carattere economico (ricerca di risorse, compravendita di merci, ecc.) e, una volta raggiunta una cospicua ricchezza, compiti in ambito politico.

Tzar, infine, al pari di Imperium (entrambi sono stati sviluppati da Haemimont), introduce in un impianto tipicamente RTS alcuni elementi moderatamente innovativi. Impersonando re Artù o Gengis Khan nella loro ascesa verso la gloria, svolgeremo missioni votate all'azione pura, con gradevoli inserti quasi RPG nelle fasi di dialogo tra i personaggi.
Solo sul versante grafico (un 2D isometrico un tantino scarno) i tre prodotti mostrano il fianco a qualche critica, ma si tratta di una debolezza insignificante di fronte a un rapporto qualità-prezzo praticamente imbattibile.

TITOLO
Multistrategia Deluxe

PUBLISHER
FX Interactive

COLLANA
-

PREZZO
€ 19,90

REQUISITI MINIMI

Processore: Pentium III 500 MHz – RAM: 128 MB – Scheda Video: 4 MB – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

80

VIRTUAL SKIPPER 2

La nuova edizione della Coppa America è ancora lontana, ma per ingannare l'attesa i fan di Luna Rossa possono mettere sotto i denti a modico prezzo Virtual Skipper 2, buon simulatore di vela della francese Nadeo. Da soli contro il computer o in multiplayer contro avversari umani in splitscreen e su internet (fino a 8 giocatori), potremo gareggiare in alcuni dei templi più noti della vela mondiale, dalla Baia di Quiberon in Francia, alle Needles in Inghilterra, passando per la Baia di Hauraki in Nuova Zelanda, la Baia di San Francisco negli Stati Uniti e Porto Cervo in Italia. Ogni mappa rappresenta una zona immensa di navigazione. In ognuna troveremo una serie di 4 percorsi, uno breve (400 metri), uno medio (800 metri), uno lungo (1200 metri)

e uno estremamente lungo (2400 metri).Ovviamente avremo anche la possibilità di scegliere tra numerose tipologie di imbarcazioni, tra le quali spiccano il Melges 24, l'Offshore Racer, l'ACCTM e il trimarano Open, tutte dotate di reazioni fisiche specifiche. Le regole applicate alle singole regate sono poi mutuate direttamente da quelle reali, a tutto vantaggio di un livello simulativo per nulla da sottovalutare, reso ancor più tosto da condizioni meteo mutevoli e da una lunga serie di parametri da tenere costantemente in considerazione nel corso della gara. L'azione è incorniciata da un gradevole motore 3D che riesce a ricreare degnamente le location proposte e alcuni elementi di contorno. Novelli De Angelis, questo è il gioco che fa per voi. E poi, a un prezzo simile...

TITOLO
Virtual Skipper 2

PUBLISHER
Take 2

COLLANA
Bis

PREZZO
€ 9,90

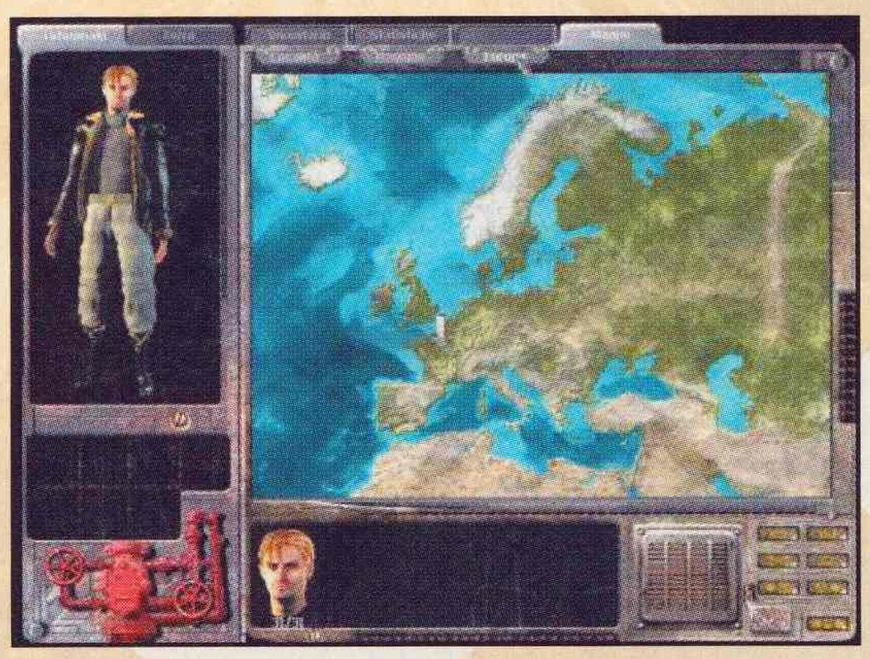
REQUISITI MINIMI

Processore: Pentium II 450 MHz – RAM: 128 MB – Scheda Video: 32 MB – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

72

ANOTHER WAR

Ricordate Weird War, discreto RPG dei polacchi Mirage, uscito alcuni mesi fa? Il gioco era sostanzialmente una rilettura riveduta e corretta del predecessore Another War, pubblicato nel 2002 e caratterizzato da una rivisitazione moderatamente originale dei clichè tipici dei giochi di ruolo. Via i classici elfi, maghi e nani e spazio a personaggi della Seconda Guerra Mondiale, all'interno di atmosfere fortemente ironiche.
Pierre è nei guai: dopo aver sottratto una misteriosa mappa ai nazisti si ritrova le SS alle calcagna e solo il nostro aiuto potrà salvarlo. Lesti lesti ci dirigiamo nel sud della Francia per incontrare l'amico, ma, ahinoi, cadiamo nelle mani dei feroci tedeschi. La nostra avventura comincerà, in puro stile RPG, in una fetida cella, dalla quale, manco a dirlo, dovremo fuggire. Il gioco, al di là di un'ambientazione del tutto originale, riprende abbastanza



chiaramente lo stile e l'impostazione grafica del primo Baldur's Gate, con la solita visuale isometrica punta e clicca e una serie di situazioni ben note agli amanti del genere. Osservato più in profondità, tuttavia, Another War non riesce a nascondere debolezze piuttosto gravi, dallo scarso peso dei personaggi da aggiungere al party (ci torneranno utili solo in battaglia), alle missioni secondarie, fin troppo slegate tra loro, passando per un mondo 2D tecnicamente superato. Salva parzialmente il gioco una verve ironica gradevole, percepibile ovunque, specie nei numerosissimi e ricchi dialoghi. Un giochino innocuo che potrebbe comunque rappresentare un piacevole diversivo nel vasto universo RPG.

TITOLO
Another War

PUBLISHER
Leader

COLLANA
Classic

PREZZO
€ 9,90

REQUISITI MINIMI

Processore: Pentium II 500 MHz – RAM: 128 MB – Scheda Video: 8 MB – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

60

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

Replay

Mancano pochi giorni al lancio della nuova generazione di console portatili e il focus di questo mese è dedicato a un vero precursore dell'intrattenimento mobile, il Game Gear di SEGA. Completano il quadro due recensioni davvero succose, dedicate a Wizard of Wor e Kid Dracula. Buona lettura.

FOCUS

FOCUS: IL GAME GEAR

Il Game Gear è una console portatile che probabilmente pochi tra i non appassionati ricorderanno: questo perché ebbe una vita commerciale non particolarmente florida né lunga. Eppure il progetto che portò all'ideazione della piattaforma SEGA fu dei più ambiziosi: denominato in codice "Mercury" si sviluppò per tutto il 1989. L'intento dichiarato del colosso giapponese era quello di mettere in discussione la leadership della Nintendo, che nel settore degli hanheld con il sempreverde Gameboy già dominava il mercato.

Alla fine del 1990 in Giappone e all'inizio del 1991 in America e in Europa, il G.G. fu commercializzato: nella terra del Sol Levante fu accolto con un certo calore, meno entusiasmo suscitò negli appassionati delle altre Nazioni.

Tecnicamente il G.G. non era altro che un Master System portatile: equipaggiato come il fratello maggiore con una cpu Zilog Z80 a 8 bit e 3,58 MHz, aveva una risoluzione massima di 160x144 pixel e 24 Kb di RAM. Molto performante dal punto di vista grafico (staccava infatti di diverse lunghezze il rivale monocromatico Gameboy), consentiva di visualizzare fino a 32 colori su schermo e 64 sprites 8x8. Anche le caratteristiche audio erano di tutto rispetto: il G.G. infatti lavorava su 4 canali stereo.

Tecnicamente insomma il nuovo prodotto SEGA si presentò come la piattaforma da battere: come già preannunciato però le vendite non furono pari alle aspettative.

I problemi che impedirono al G.G. di affermarsi furono gli stessi che fermarono la diffusione dell'altro splendido portatile del periodo, l'Atari Lynx: un prezzo di listino molto più alto rispetto a quello del Gameboy, un consumo di batterie elevato (funzionava con sei pile AA che venivano divorate in sole tre ore) e un parco giochi che, sebbene più ampio di quello del Lynx, non fu neanche lontanamente paragonabile a quello del Gameboy.

La SEGA tentò di risollevarne le sorti commercializzando alcune periferiche innovative, tra cui un interessante sintonizzatore che consentiva di collegare la console alla TV e giocare a schermo intero: ma il destino del G.G. era ormai segnato. Tra alti (pochi) e bassi (molti) la produzione cessò definitivamente nel 1996. Tra i giochi più amati vale la pena ricordare i due capitoli della saga Sonic, tecnicamente strabilianti, e il divertente platform Wonderboy in Monsterland.

Naturalmente ai giorni nostri possiamo rivivere le gesta del GameGear grazie agli emulatori, fra l'altro compatibili pure con il Master System: tra i migliori mi sento di consigliarvi il Dega (www.finalburn.com/dega/) ed il Meka (www.smspower.org/meka/).

Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)

KID DRACULA

SOFTWARE HOUSE: Konami
PIATTAFORMA: GameBoy
EMULATORI RICHIESTI: BGB

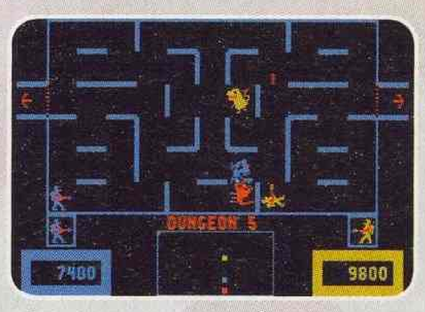
Alzi la mano chi non ha mai avuto un GameBoy. Bene, vedo moltissime mani alzate. Ora, quanti di voi hanno mai giocato a questo Kid Dracula? Non molti a quanto pare. Un vero peccato, dato che questo gioiellino della Konami è, a mio avviso, uno dei migliori platform per la console Nintendo. Vestendo i neri panni di Kid Dracula, dovrete sconfiggere il diabolico Garamoth, impossessatosi delle vostre ricchezze durante l'assenza del ben noto vampirico papà. Il gioco è graficamente ottimo, con sprite grossi e ben animati, nonché fondali molto vari e dettagliati; il sonoro non è superlativo ma fa bene il suo mestiere. Il sistema di controllo è estremamente semplice: un tasto serve per saltare, l'altro serve per sparare e caricare le magie. Il giovane Dracula, infatti, ha a disposizione diversi poteri magici che spaziano dallo sparo potenziato alla tipica trasformazione in pipistrello: avanzando di livello in livello, nuove magie si renderanno disponibili. La longevità del gioco è garantita da un buon numero di livelli e dalla loro gradevole varietà: l'unica pecca è la facilità estrema con cui si riesce ad avanzare di livello e a collezionare nuove vite grazie ai divertentissimi sottogiochi. Per chi cerca una (ottima) alternativa a Super Mario Land.

Pave (pave25@hotmail.com)

WIZARD OF WOR

SOFTWARE HOUSE: Midway
PIATTAFORMA: Arcade, C64, Atari5200
EMULATORE RICHIESTO: MAME, Ccs64, Vice, Atari800 Win Plus

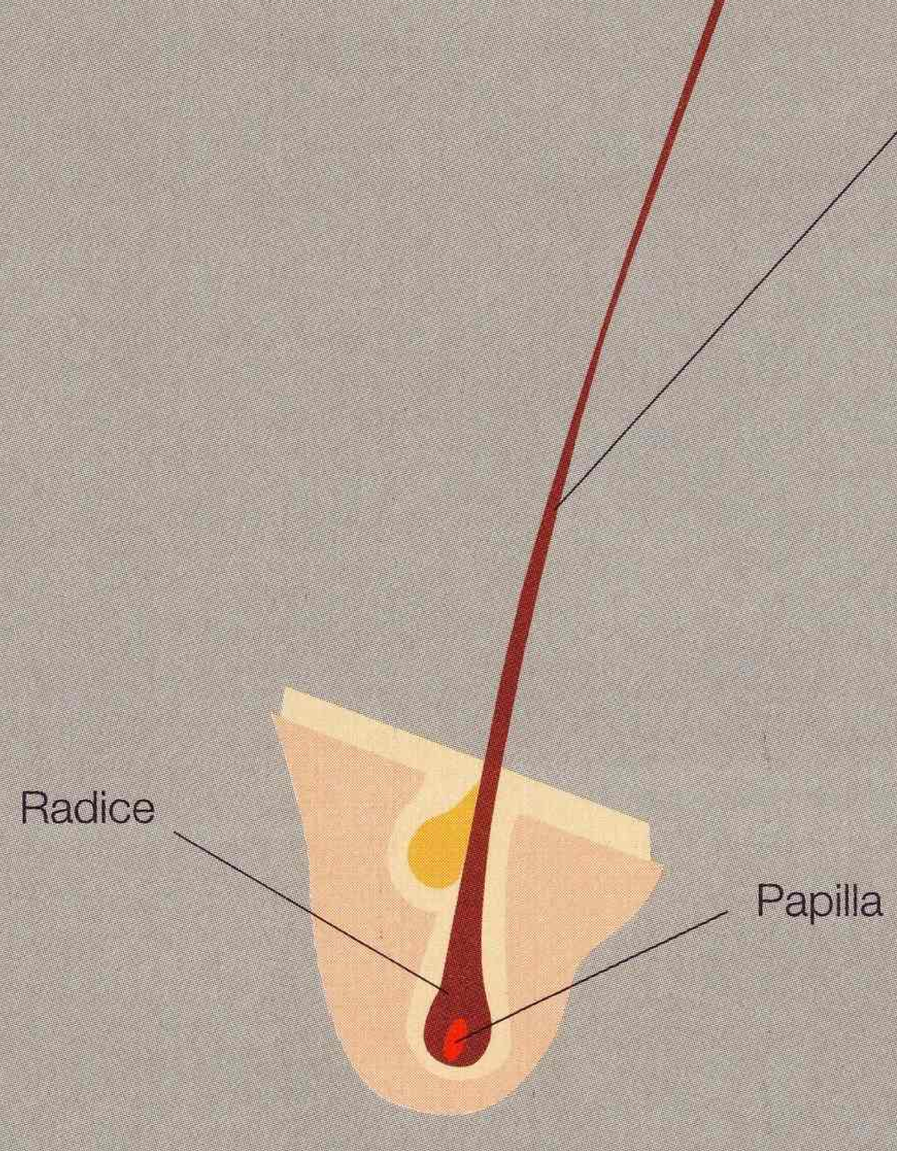
Wizard of Wor è l'ennesima genialata Midway degli anni '80: gioco semplicissimo, piuttosto stilizzato, ma dannatamente divertente. Lo schema di gioco si risolve in una serie di labirinti più o meno complessi, nei quali si aggirano fantasiosi mostriciattoli. Il nostro compito sarà quello di guidare una sorta di astronauta munito di fucile laser per sterminarli tutti. La particolarità del gioco sta nella presenza di alcuni mostri invisibili (o per lo meno visibili a intermittenza), ma individuabili tramite un comodo radar posto nella parte inferiore dello schermo.



Sono proprio questi mostri a regalare il maggior divertimento: WoW non sarà DooM 3, ma le creature sapranno sorprenderci alle spalle, stimolando un sano senso d'ansia, che riuscirà a incollarci al video a lungo.

Le partite più coinvolgenti si avranno comunque nella modalità a due giocatori, nelle quali il lavoro di squadra per la sopravvivenza si scontrerà con la bramosia di accumulare punteggio, considerando che i nostri colpi risulteranno fatali anche per il compagno d'avventura. Da segnalare i vari jingle sonori, nonché il parlato "digitale": davvero singolari. Il gioco è emulato nella versione originale arcade (tramite il MAME) e nelle conversioni per gli 8 bit dell'epoca.

Nico "NiX" Barrecchia (nix@emuitalia.com)


Capello
Radice
Papilla

Daniele "Wergio" Vergìni talentscout@xenia.it

TalentZone

In collaborazione con http://gameprog.it

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)

talentscout@xenia.it

Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

Salve, approfitto di questo spazio per segnalare a tutti i fan dei "tool" tipo The Games Factory e soci che è da poco uscita la versione 6.0 del Game Maker, l'ormai famoso tool freeware per creare facilmente piccoli giochi, che sta pian piano guadagnando terreno rispetto ai sui concorrenti a pagamento! Per scaricarlo sintonizzatevi sul sito ufficiale: http://www.gamemaker.nl. E ora vi lascio ai giochi di questo mese.

TALENT SCOUT — Nam

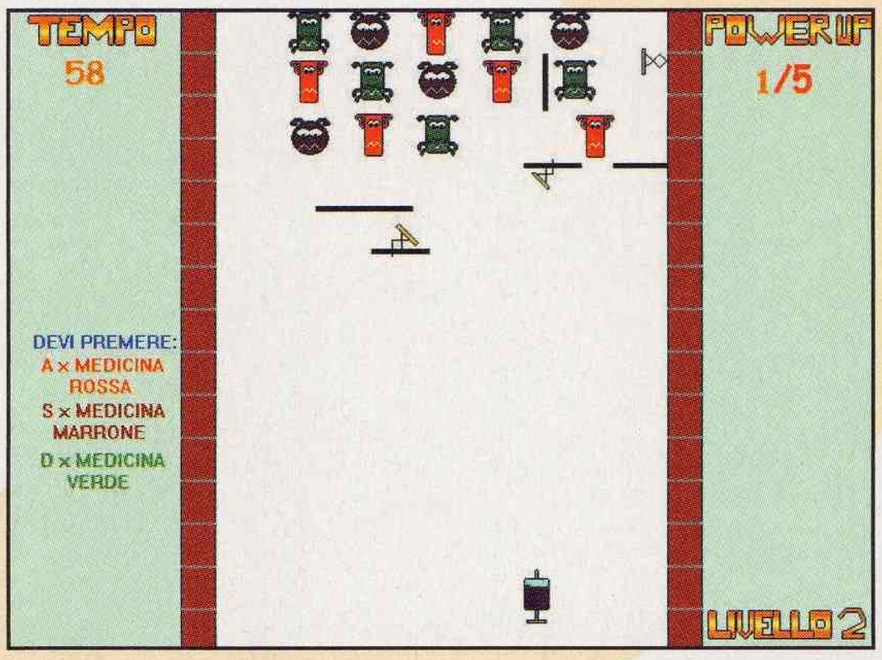
Nam, un clone di Barbarian (celebre videogame apparso per la prima volta su 8 bit per il mitico Commodore 64), è stato realizzato in soli tre mesi dai fratelli Claudio e Marco Mondello (in arte Zip Games) per partecipare alla "Retro Remakes Competition" contest nel quale ai partecipanti viene data la possibilità di proporre lavori ispirati ai videogame del passato. Il gioco, realizzato con Multimedia Fusion Pro 1.5, lo potete trovare sul DVD di TGM oppure può essere prelevato gratuitamente dal sito ufficiale di ZipGames (www.zipgames.it). E' possibile scegliere di giocare in singolo (contro avversari di intelligenza crescente comandati dal computer) oppure sfidare un amico per le classiche partite uno contro uno. In NAM (come nella versione "originale") si vestono i panni di un guerriero impegnato ad affrontare avversari in duelli all'arma bianca (in questo caso si impugna una pesante ascia, mentre nell'originale era disponibile solo una spada a due mani). Ogni guerriero dispone di due barre colorate (una giallo-rossa e l'altra blu) che rappresentano rispettivamente l'energia totale e il livello di stanchezza che aumenta sferrando colpi. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica si deve fare un plauso allo stile dell'aspetto grafico (curato da Marco Maio), del tutto particolare: si ha la sensazione di giocare su un foglio di carta. Per quanto riguarda il sonoro, le musiche (molti di voi avranno sicuramente riconosciuto le melodie ispirate ai film "Conan il barbaro" e "Conan il distruttore") in formato midi sono state prelevate da remake freeware, mentre il jingle dello scontro finale è un inedito ed è stato composto da Luca Ciut. Dal lato grafico il giudizio è sicuramente positivo mentre limitazioni e problemi vengono riscontrati a livello di giocabilità! Peccato anche per l'assenza di un boss finale (come nell'originale) diverso dal solito guerriero, che purtroppo è stato omesso per motivi di spazio (il gioco doveva rientrare nei 10MB per partecipare al succitato contest NdWergio). Quello che penalizza NAM è sicuramente la risposta dei comandi, molto macchinosa. Prima di terminare questa recensione è doveroso comunicare che Nam è diventato subito popolare grazie ai vari riconoscimenti ottenuti in altre competizioni come "The Daily Click" (categoria "Game Of The Week"). Apprezzo in ogni caso lo sforzo di sviluppare un gioco tratto da un titolo blasonato. Sono curioso di vedere come ve la caverete su progetti più originali. Forza ragazzi!

Gianluca Masina (gmasina@gameprog.it)

78

TALENT SCOUT — Virus

Immaginate uno Space Invaders con al posto di extraterrestri bramosi di conquistare la terra, dei virus che tentano di sconfiggere il sistema immunitario di un malcapitato essere umano. Sostituite poi il classico laser con una "siringa spara-medicine" e infine rendete il tutto più colorato... Ed ecco a voi Virus, opera (realizzata con l'ausilio di The Games Factory) dei non troppo conosciuti (da me) Leggimano Games (leggimano@aliceposta.it). Come avrete già intuito, il meccanismo di gioco è molto semplice: si hanno a disposizione tre medicinali differenti (rosso, marrone, e verde), ognuno in grado di sconfiggere i relativi virus. Si devono "caricare" i medicinali su una piccola siringa posta all'estremità inferiore dello schermo e quindi "spararli" contro i virus giusti. Gli elementi "di disturbo" alla nostra opera di bravi dottori sono principalmente di due tipi: il tempo e delle barriere semoventi atte a ostruire la traiettoria di tiro, mentre verranno spesso in nostro aiuto dei sistemi di specchi in grado di far rimbalzare i medicinali. Graficamente carino anche se non irresistibile, dalla longevità discreta e dalla giocabilità proporzionata al genere, il titolo preso in considerazione può tranquillamente costituire un amabile passatempo tra un'ora di studio (o di lavoro) e l'altra, senza richiedere al giocatore particolari risorse intellettive o virtuosismi nei riflessi. Non va molto oltre alla sufficienza per tutta una serie di lacune come l'assenza dell'high score e delle password (i livelli non sono tanti, ma avrebbe comunque fatto comodo accedere a quelli più interessanti senza ricominciare da capo), oltre all'intrinseca "pochezza" (in senso molto buono, non mi si fraintenda) del concept in sé.



Emanuele Colucci (emack@gameprog.it)

67

La Gazzetta dello Sport

LEADER · POWER UP · PLANETA DeAGOSTINI interactive · gaelco MULTIMEDIA

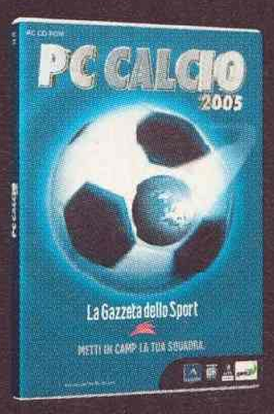
© 2004 Planeta DeAgostini Interactive. Tutti i diritti riservati. PC Calcio 2005 è un marchio registrato di Planeta DeAgostini Interactive. Tutti i diritti riservati.

PC CALCIO 2005. IL PALLINO DEL CALCIO.

RITORNA PC CALCIO: DIVENTA IL MIGLIOR ALLENATORE DEL MONDO!

- 48.000 giocatori, 20 stadi reali e più di 2.000 squadre
- decine di competizioni nazionali e internazionali
- visualizzazione 3D delle partite
- innovativo sistema LiMa per intervenire in tempo reale sull'andamento delle partite
- modalità on-line per disputare partite amichevoli con giocatori di tutto il mondo
- manuale a colori

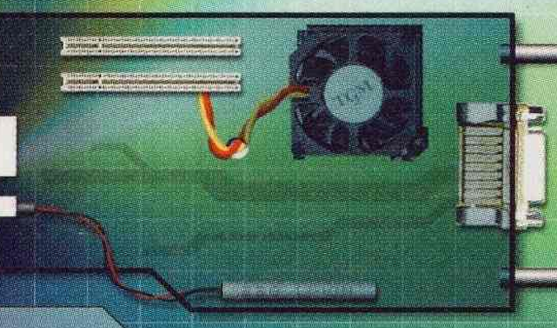
€19'95



PC CALCIO 2005

Hardware

Paolo Besser **paolone@xenia.it**



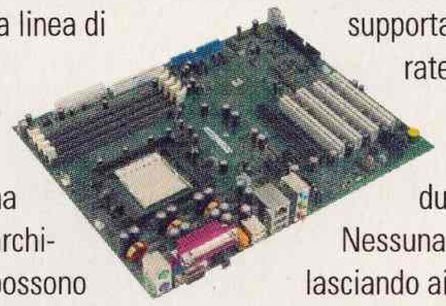
TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione download di TGM Online trovi i driver per tutte le periferiche più famose!

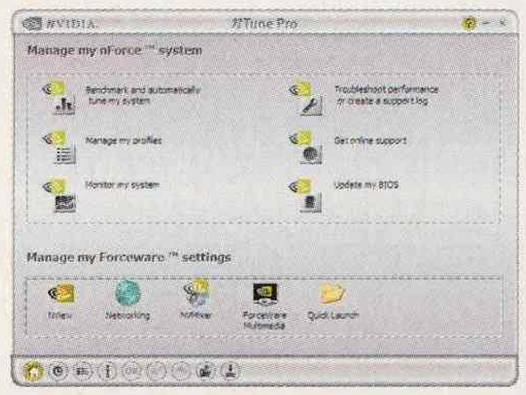
Le schede Radeon X700, purtroppo, sono arrivate troppo tardi per essere incluse nelle nostre prove tecniche del mese scorso. Poco male, abbiamo avuto tempo di provarle in lungo e in largo e di mettere sotto torchio i nuovi algoritmi AI di ATi...

N E W S

FOCUS ON... PCI EXPRESS D'ECCEZIONE ANCHE SU ATHLON64



nVidia ha recentemente presentato la sua nuova linea di chipset per schede madri su socket 939, i tanto attesi nForce 4. Questi nuovi microprocessori confermano, se ancora ce ne fosse stato bisogno, l'intenzione da parte dell'azienda americana di introdurre sempre delle novità nelle proprie architetture, visto che i suoi nuovi chipset non solo possono gestire due schede video (sempre nVidia, e limitatamente ai modelli GT e Ultra delle GeForce 6600 e 6800), ma includono anche un firewall hardware (più veloce e meno pesante per la CPU), due canali SATA RAID separati, più tutta una serie di feature alle quali ormai siamo già abituati, come il controller Ethernet da 1 Gbps integrato e il bus Hypertransport da 1 GB/sec. nForce 4 si presenta al pubblico in ben quattro versioni: nForce 4 liscio, Ultra e SLI, tutte pensate per il mercato PCI Express, più una versione "low end" che supporta ancora AGP 8x. La versione liscia consente un transfer rate sui dischi SATA limitato a 1,5 GB/s (contro i 3 GB/s delle altre versioni), mentre la versione SLI è l'unica a supportare due slot PCI Express x16, in modo da inserire due schede video uguali e usarle contemporaneamente. Nessuna versione di nForce 4 avrà video e audio integrati, lasciando ai progettisti delle schede madri la possibilità di usare i chip che preferiscono per questi ultimi scopi. Noi per il momento siamo riusciti soltanto a vedere all'opera i sistemi portati da nVidia alla presentazione che, sotto i nostri occhi, ha fatto girare i benchmark più classici prima in modalità a scheda video singola, poi (dopo un riavvio) in SLI. Ecco i risultati (a 1024x768 senza filtri, su Athlon64 3900+)



TEST	GeFo. 6800 Ultra	GeFo.6800 Ultra SLI	Incremento %
3D Mark 2005	5.194	9.353	81%
Halo	68 fps	109.1 fps	60%
DooM 3	56.6 fps	91.4 fps	61%

Come possiamo notare, anche senza un pieno raddoppio le potenzialità di una configurazione SLI sono evidenti. Qualcuno potrà obiettare che comprare due 6800 Ultra non sia esattamente un'operazione economica, ma nulla ci vieta di comprarne un paio identiche a mesi e mesi di distanza, quando il loro prezzo si sarà fatto più abbordabile. Difficilmente, infatti, una generazione successiva di schede video riesce a dare risultati compresi fra il 50 e l'85% in più rispetto alla precedente. Davvero molto interessante, poi, il discorso legato al firewall hardware: dal funzionamento del tutto analogo a quello di programmi come il firewall integrato di Windows XP SP2 o di Zone Alarm, ActiveArmour intercetta le chiamate alla rete dei programmi e chiede all'utente sul da farsi: nei profili, è possibile specificare i programmi autorizzati ad accedere sempre alla rete. Il bello di questo firewall è che, essendo integrato nell'hardware, non occupa più di tanto la CPU, consentendo un'esecuzione fluida di giochi e filmati anche quando il computer riceve o trasmette dati attraverso gli adattatori di rete. Volendo essere cattivi, potremmo dire che questo problema affligge solo quei processori che, a differenza degli ultimi Pentium 4, non supportano tecnologie come l'HyperThreading, ma in fondo stiamo già aspettando da AMD le sue nuove CPU dual core...

IL PC IDEALE

Stare dietro all'evoluzione dei computer è quasi impossibile. Così abbiamo deciso di dare i numeri proponendovi tre configurazioni ideali. La prima, roba da fare impallidire il Pastore, è un "mostro" che abbiamo in redazione e che ci è stato fornito dalla BVM Computers s.r.l di Trezzano sul Naviglio, Milano (02 4459889). Ha stracciato qualsiasi bechmark ed è il nostro banco di prova per tutti i titoli "esosi" che compaiono sulla rivista. Gli altri due sono per chi vuole il massimo senza svenarsi, e per chi si accontenta "purché giri". Il borsino è calcolato in base alla media dei prezzi trovati nei negozi on line, e non tiene conto degli abbellimenti che probabilmente vorreste aggiungere (case illuminato, masterizzatore DVD, marmitta cromata, ecc).

...PER L'HARDCORE GAMER

CPU Athlon 64 FX-53 -	€ 800
S. Madre Asus A8V Deluxe -	€ 170
RAM 1 GB DDR400 dual c. -	€ 200
S. Video Radeon X800XTPE -	€ 590
HDD IBM 160 GB SATA -	€ 250
Case Enermax -	€ 120

...PER CHI OTTIMIZZA

CPU Pentium 4 3 GHz -	€ 200
S. Madre AGP Abit IC7-MAX -	€ 154
RAM 1 GB DDR 400 MHz -	€ 170
S. Video GeForce 5900 xt -	€ 215
HDD IBM 120 GB SATA - (audio integrato)	€ 150

...PER CHI SI ACCONTENTA

CPU Intel Celeron 335 2,8 -	€ 140
S. Madre AGP Asrock P4i45PE -	€ 50
RAM 512 MB DDR 333 -	€ 90
S. Video Radeon 9600 Pro -	€ 120
HDD Maxtor 80 GB EIDE - (audio integrato)	€ 70

Brevi

ECONOMICHE, MA CON SLANCIO

Si chiamano GeForce 6200 e sono il nuovo cavallo di battaglia di nVidia nel settore delle schede video economiche. Basate sull'architettura del chip NV43 (GeForce 6600), queste nuove schede presentano 4 pixel pipeline, usano delle normali memorie DDR e possono avere un bus di 64 (bleurgh!) o 128 (alè) bit. Il clock è fissato a 300 Mhz per il core e 500 Mhz per le memorie, e gli effetti grafici supportati sono esattamente i medesimi delle altre GeForce serie 6 (quindi: shader model 3.0, CineFX 3.0, UltraShadow II, Video Processin Engine e nView Multi Display), ma non è possibile impiegarle in configurazione SLI (del resto, sarebbe ridicolo). I primi test le vedono allinearsi alle prestazioni delle Radeon X300, mentre con DooM 3 i risultati sono veramente degni di nota: ben 60 fps a 1024x768, ovviamente senza filtri. Ora come ora, le GeForce 6200 sono le uniche schede economiche su cui l'ultimo gioco della id è effettivamente giocabile decentemente. Peccato che siano previste solo in versione PCI Express.

PCI EXPRESS PER AMD ANCHE DA VIA

A dire il vero, VIA è stata la prima azienda a fornire un chipset per processori Athlon 64 su PCI Express, ma le troppe similitudini con il suo "predecessore" KT8T800 Pro ci hanno spinto a dedicare maggiore attenzione al concorrente nForce 4 (sulla questione delle prestazioni, però, attendiamo di vedere all'opera due sistemi completi qui in redazione...). Il nuovo KT8T890 di VIA, in ogni caso, consente di gestire 20 linee PCI Express (quindi: uno slot x16 e uno slot x4, oppure uno slot x16 e quattro x1), dispone di controller ethernet Gigabit integrato, può gestire entrambi i socket 754 e 939, e grazie al southbridge VT8251 può gestire anche audio a 6 o 8 canali, quattro dischi IDE e quattro SATA, più tutte le classiche periferiche tradizionali. VIA ha annunciato anche una sua tecnologia DualGFX che, nelle intenzioni dell'azienda, dovrebbe garantire un più ampio respiro (e una maggiore concorrenza) rispetto allo SLI di nVidia. Vedremo...

IL MOUSE DEFINITIVO PER GIOCARE

Razer ha recentemente presentato il suo nuovo mouse Diamondback, caratterizzato da un sensore con risoluzione ottica di 1600 dpi e un design particolarmente aggressivo, come del resto è abitudine di Razer (speriamo però che sia più comodo da impugnare del modello commercializzato da Terratec...). Il mouse è adatto sia per destrorsi che per mancini. La funzione "Always On" fa in modo che il mouse non entri mai in stand by e il trasferimento dati tra mouse e Pc avviene a 16 bit, mentre il frame rate si attesta sull'incredibile livello di 6.400 frame per secondo. I driver forniti a corredo consentono di personalizzare la funzione di ognuno dei 7 tasti a disposizione usando anche delle macro dedicate, come pure impostare il livello di sensibilità on-the-fly, personalizzare la velocità del doppio click e definire in maniera separata la sensibilità del movimento sugli assi X-Y.

CONFIGURAZIONE DI PROVA

I nostri test, salvo in casi specifici, sono stati effettuati su una macchina di prova composta da CPU Intel Pentium 4 560 da 3,6 GHz (FSB 800) su scheda madre Abit AG8 con chipset Intel 915, 1 GB di RAM DDR400 Dual Channel, disco fisso SATA-150 da 120 GB, Windows XP Professional. Driver utilizzati: Catalyst 4.11 beta e Detonator 66.00 beta, DirectX 9.0c. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione del filtro anisotropo 8x e dell'antialiasing 4x. Laddove gli istogrammi mostrano valori nulli, vuol dire che non è stato possibile effettuare la prova, per mancato supporto dei driver, del software, o per eventuali e ripetuti blocchi durante i test.

ATi RADEON X700 PRO e X700 XT

Produttore: ATi
Prezzo al pubblico: € 220,00 Circa

8 INSTALLAZIONE
6 INNOVAZIONE
7 PRESTAZIONI
8 COMPETITIVITÀ

+ Prestazioni buone considerando la fascia di prezzo
+ Tecnologie collaudate e funzionali
− Shader model limitato alla versione 2.0
− Sistemi di raffreddamento rumorosi

8

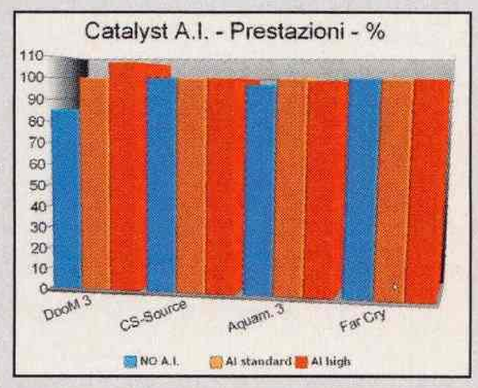
Dopo la prova completa delle schede di riferimento GeForce 6600 GT, che vi abbiamo presentato in anteprima due mesi orsono (e che finalmente dovrebbero giungere in tutti i negozi, mentre leggete queste righe), è giunta l'ora di provare sul campo anche le schede di riferimento per il Radeon X700 Pro e X700 XT, la duplice risposta di ATi alle schede "economiche, ma non troppo" di nVidia. Come prevedibile, il chip Radeon X700 è tutta un'altra cosa rispetto al suo poco illustre predecessore X600, di cui intende ereditare posizionamento sul mercato e finalità. Se l'X600, infatti, non era altro che un vecchio Radeon 9600 su bus PCI Express, X700 è una versione ridotta dell'X800, e come tale dispone di tutte le capacità di quest'ultimo: compressione 3Dc, shader model 2.0b (diverso, anche se non troppo più evoluto, dello shader 2.0 presente fin dal Radeon 9700), smoothvision migliorato e, perché no, accelerazione hardware per l'ecoding e il decoding Windows Media Video. La differenza principale sta nel numero delle pixel pipeline, che passa dai 12 dell'X800 pro agli 8 di tutte e tre le versioni di X700: liscia, pro e XT. La differenza che intercorre fra le tre versioni riguarda soprattutto le frequenze di funzionamento di core e memorie, rispettivamente 400/700, 425/860 e 475/1050 MHz. In più, la versione XT supporta l'Overdrive, famigerato sistema di "overclock automatico e sicuro" che non invalida mai la garanzia, ma, per contro, non spinge nemmeno mai la scheda a frequenze che implichino un aumento sensibile delle prestazioni. Tanto vale, dunque, affidarsi al caro buon vecchio Powerstrip (con cui siamo riusciti ad aumentare le frequenze di Pro e XT di circa 40 MHz senza riscontrare malfunzionamenti).

La novità maggiore di queste schede, tuttavia, non viene precisamente dall'hardware, ma dal software: in concomitanza con la loro commercializzazione (prevista per il mese prossimo), ATi sta rilasciando delle nuove versioni dei driver Catalyst provviste di alcune ottimizzazioni, pensate, almeno nelle intenzioni dei loro programmatori, per aumentare le prestazioni di un numero limitato e circoscritto di applicazioni, fra cui ovviamente figura DooM 3, vero e proprio tallone di achille di tutti i processori Radeon. Che il gioco sia stato programmato con le GeForce in testa ormai lo sappiamo benissimo, ma comunque è lodevole questo tentativo da parte dell'azienda canadese di metterci una pezza, sebbene i risultati non facciano gridare al miracolo e, comunque, lasciano l'X700 a una buona spanna di distanza dal GeForce 6600 a tutte le risoluzioni più utilizzate (ok, a 1600x1200 coi filtri l'X700 XT è più veloce: ma chi è che userebbe mai quella risoluzione, per andare a 15 frame per secondo?). C'è ancora molto da migliorare, insomma, ma considerando che noi siamo stati costretti a usare una beta dei driver Catalyst 4.11 quando ancora i 4.10 non erano stati rilasciati sul sito ufficiale... vogliamo essere ottimisti e pensare che le prestazioni di queste schede miglioreranno col tempo. Un'altra grande novità è rappresentata dal Catalyst Control Center, una nuova interfaccia grafica molto più comoda con cui configurare i driver Catalyst. La nuova applicazione consente di modificare le impostazioni dell'AI (disabilitata, normale e alta), a differenza del pannello di controllo tradizionale (dove invece non è presente alcuna voce a riguardo). Chi non scaricherà il Control Center si troverà l'AI sempre abilitata, sul livello normal. Il problema, però, è che l'intero pacchetto viene a pesare ben 40 MB, e come se non bastasse il Control Center ha bisogno di appoggiarsi sul framework .net di Microsoft (altri 18 MB di download), e alla fin fine è molto più comodo scaricare da Internet l'ultima versione di ATI Tray Tools (http://www.guru3d.com/newsitem.php?id=1956) e pilotare la scheda con quello. In compenso, chi si sobbarcherà il peso del download si ritroverà un'interfaccia grafica molto più gradevole (con tanto di preview) e con la possibilità di impostare i profili per ogni singola applicazione, così come avviene da mesi sui driver nVidia.

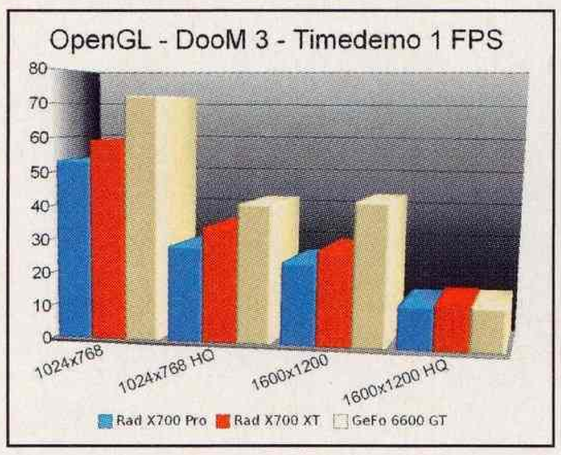
Le due schede di riferimento sono entrambe molto compatte, ma hanno un grosso difetto in comune: per la prima volta siamo costretti a rimarcare ad ATi l'assoluta inadeguatezza del sistema di raffreddamento. Oltre a essere bruttino da vedere, le ventoline sono piccole e girano troppo velocemente, provocando un fischio abbastanza acuto e irritante. Suggeriamo dunque tanto ad ATi quanto ai suoi vendors di sostituirle con dei sistemi di raffreddamento migliori. Le X700 sono momentaneamente disponibili soltanto su bus PCI Express e non ci sono notizie di una versione AGP.

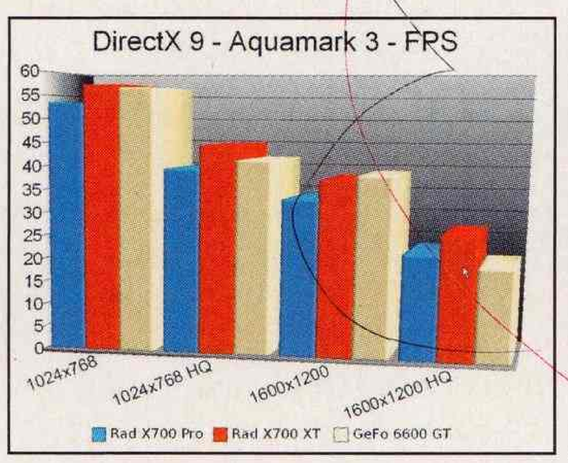
DRIVER INTELLIGENTI?

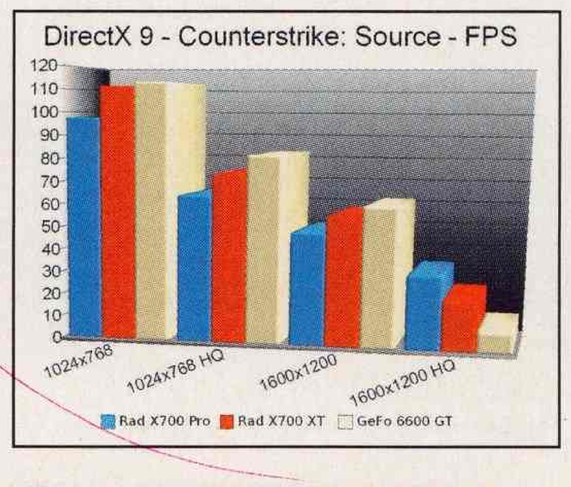
I nuovi algoritmi di intelligenza artificiale inseriti da ATi nei suoi driver Catalyst (versione 4.10 e successive) nascono per migliorare alcune applicazioni (solo alcune, e non tutte) e funzionano in questo modo: praticamente, intercettano alcune chiamate ai driver da parte delle suddette applicazioni e sostituiscono 'al volo' alcune istruzioni impiegandone altre, più leggere e veloci per la scheda video, in modo di ottenere il medesimo risultato. A occhio, quindi, non si vede praticamente differenza. A guadagnarne è soprattutto il framerate ma, come possiamo vedere nel grafico in questo box, il miglioramento non è affatto generalizzato. Ecco infatti come si sono comportati, mediamente, i nostri giochi di riferimento disattivando l'AI (barre blu), tenendola normale (100% - barre arancioni) e impostandola su valori alti (barre rosse): in alcuni casi, invece di aumentare, il framerate è addirittura diminuito. Questo perché le ottimizzazioni si appoggiano sulla CPU del computer, che può rallentare di conseguenza l'elaborazione di tutto il resto.

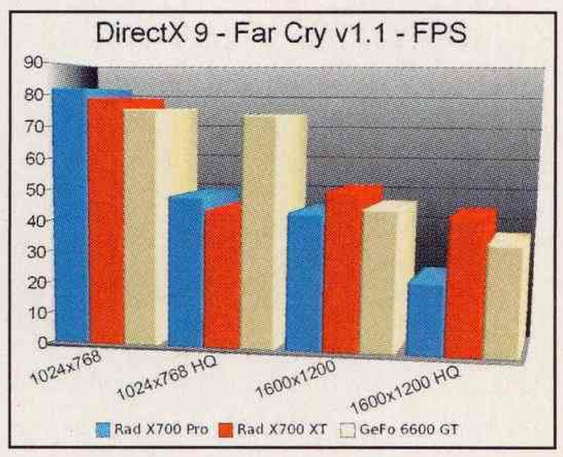


I BENCHMARK: Come sempre, arriva il momento di parlare delle pure prestazioni. Ebbene, i due nuovi chip di ATi (barre blu l'X700 pro, barre rosse l'XT) non deludono le aspettative, offrendo risultati generalmente buoni con tutti i giochi a cui le abbiamo sottoposte. Va riconosciuta, tuttavia, una generale supremazia da parte della concorrente GeForce 6600 GT (barre gialle) che, soprattutto in Far Cry e DooM 3, soffre molto di meno l'attivazione dei filtri. Stupefacente, invece, il risultato ottenuto con lo stress test di Counterstrike Source, gioco che usa il motore grafico di Half Life 2 e che, almeno teoricamente, dovrebbe funzionare meglio sulle schede ATi. Il relativo grafico, invece, sembrerebbe proprio dare ragione a nVidia. Poiché il settaggio standard dei nuovi Catalyst è con l'AI inserita al livello normale, abbiamo effettuato i test con questa precisa impostazione.









XFX GEFORCE 6600 GT EXTREME GAMER EDITION

Best Buy

Produttore: Xfx
Prezzo al pubblico: € 220,00 Circa

INSTALLAZIONE 7
INNOVAZIONE 8
PRESTAZIONI 9
COMPETITIVITÀ 9

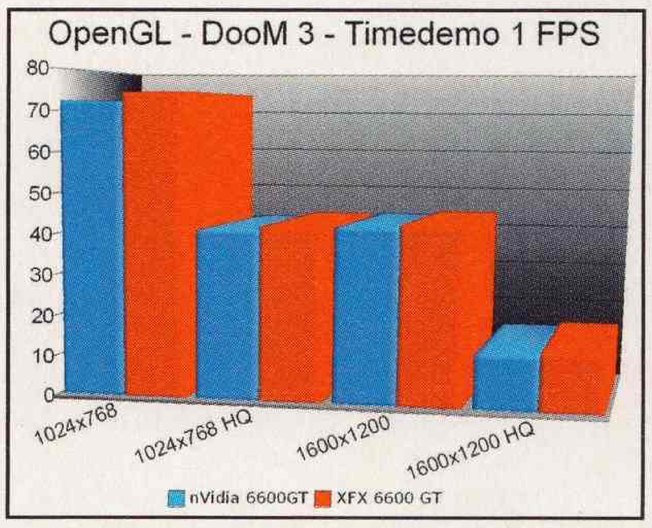
+ Bundle giocoso decisamente interessante
+ Prestazioni di massimo livello su quella fascia di prezzo
+ Shader model versione 3.0
− Incremento rispetto a frequenze di riferimento impercettibile

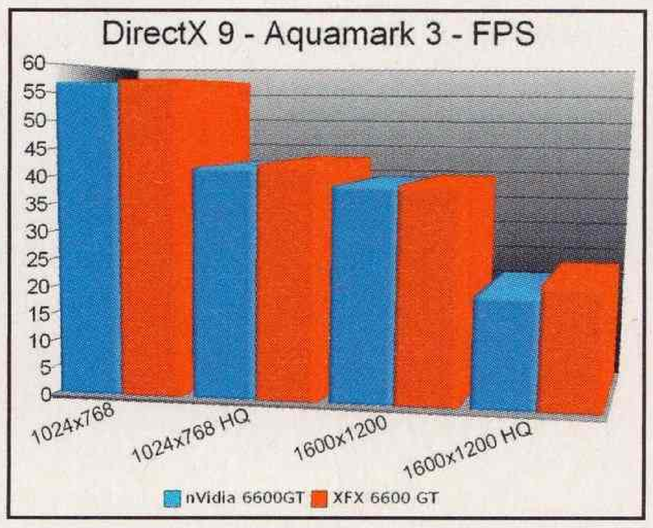
9

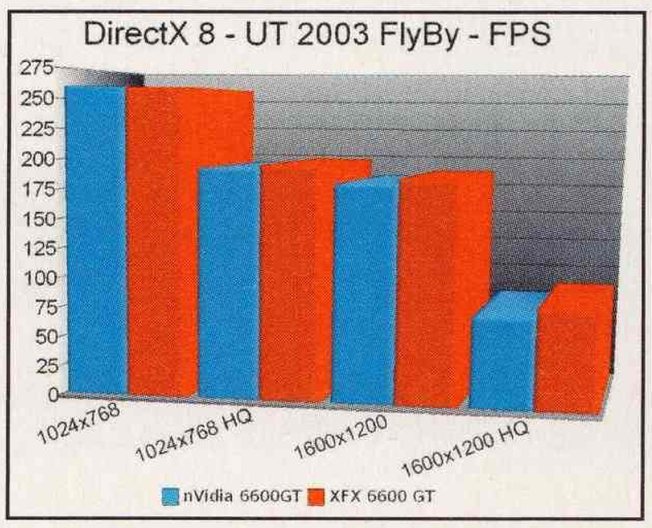
A due mesi dal lancio della tecnologia, cominciano finalmente ad arrivare le prime schede retail basate su chip GeForce 6600 GT. I produttori, tuttavia, sembrano piuttosto desiderosi di farsi un po' di battaglia sulle caratteristiche delle schede e sul software allegato, il che va a tutto vantaggio di noi consumatori. Nella fattispecie, XFX non sembra accontentarsi delle frequenze di lavoro originali previste da nVidia (500/1000), e così ha deciso di lanciare questa scheda con frequenze di lavoro impostate a livelli più alti (l'esemplare in nostro possesso funzionava a 500/1100, con 100 MHz in più sulle memorie GDDR3, ma non è escluso che la versione definitiva raggiunga i negozi a 600/1200!). Il risultato, lo diciamo subito, non è eclatante: in fondo si tratta pur sempre di guadagnare pochissimi frame per secondo in più (l'aumento del clock delle memorie aumenta leggermente la banda a disposizione, ma se poi la GPU macina sempre lo stesso numero di calcoli... forse sarebbe stato meglio alzare il clock del core), ma non dobbiamo dimenticarci che la scheda è già perfettamente in grado di far girare fluidamente qualsiasi videogioco attuale anche a risoluzioni piuttosto alte (come 1600x1200, purché non ci venga in mente di attivare i filtri). Basata su bus PCI Express, questa scheda è compatibile soltanto con le schede madri dotate dell'apposito connettore, e ovviamente non funziona sul classico AGP. Sulle nuove schede madri dotate di chipset nForce 4, poi, sarà possibile impiegare due esemplari di questa scheda in configurazione SLI, ottenendo così un aumento di prestazioni che varia tra il 40 e l'80% a seconda dei casi. Il costo, però, raddoppierebbe (a meno che non si comprino i due esemplari a distanza di mesi l'uno dall'altro). Chiude questa recensione una citazione per lo scatolotto esterno da collegare all'uscita TV: per mezzo di quest'ultimo, è possibile collegare la 6600 GT EGE a qualsiasi televisore domestico, sia esso dotato di ingresso composito, S-Video o (novità), HDTV (alta definizione con canali distinti). La scheda non dispone di ingressi e funzionalità video-in.

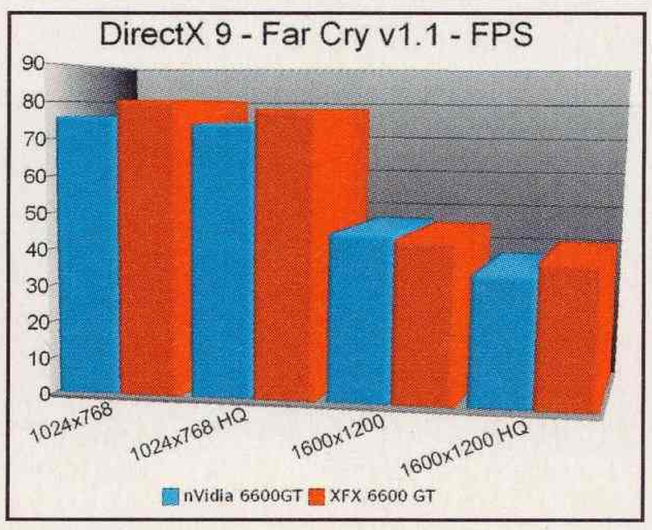
▲ **Le schede di Xfx si distinguono anche per l'originale e aggressivo package a forma di X.**

I BENCHMARK: Davvero eccezionali le prestazioni di questa scheda video (che non confrontiamo con la concorrenza, visto che potete fare benissimo riferimento alle barre gialle della pagina precedente!), che superano di una piccola misura le prestazioni già viste due mesi fa sulla reference board (barre azzurre). Dobbiamo queste piccole differenze ai 100 MHz in più a cui viaggiano le memorie GDDR3 (128 megabyte con bus a 128 bit). In parole povere, ci troviamo di fronte a una scheda video veramente eccezionale, vera e propria candidata ideale se stiamo comprando un computer nuovo PCI Express e non intendiamo dissanguarci sulla scheda video.
NOTA: col passare dei mesi il codice di Counterstrike Source è passato dallo stadio di beta a quello definitivo. Purtroppo abbiamo potuto provare la reference board 6600 soltanto sulla beta (attendiamo che nVidia ce la rimandi per aggiornare il risultato), che aveva dato esiti molto diversi (troppo diversi) da quelli attuali. Per cui abbiamo momentaneamente sostituito Counterstrike Source con il buon vecchio flyby test di Unreal Tournament 2003.









SHADER MODEL 3.0, HDR E 3Dc PER FAR CRY

È finalmente uscita la nuova patch 1.3 per Far Cry, che introduce una serie di novità di rilievo per i possessori delle schede video di ultima generazione, vale a dire X700, X800, 6600 e 6800. Purtroppo la patch è arrivata troppo tardi per essere inserita nel nostro normale ciclo di prove per cui, nel frattempo, beccatevi questo simpatico screenshot che mostra un uso intensivo dell'HDR, il sistema usato da nVidia sulle GeForce serie 6 per la gestione di luci e ombre dinamiche. Purtroppo, a un effetto luminoso affascinante, ma non sempre azzeccatissimo, corrisponde anche un sensibile abbattimento dei frame per secondo. Fortuna vuole, però, che tutti questi effetti siano attivabili dall'utente ricorrendo soltanto alla console del gioco, e dando i comandi opportuni. Avremo comunque modo di tornare sull'argomento nei prossimi mesi... Sul fronte ATi, infine, va segnalato che la patch aggiunge il supporto per le normal maps compresse con algoritmo 3Dc.

Copyright © Gravity Corp. Korea e/o di Mr. Mijung-Jin Lee - Copyright © 2003, 2004 Burda Holding International GmbH
Copyright © 2003, 2004 Clarence srl DADA group

NOTEBOOK WIRELESS OPTICAL MOUSE

Distributore: Saitek
Prezzo al pubblico:
€ 40 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 7
INNOVAZIONE 7
PRESTAZIONI 6
COMPETITIVITÀ 6

+ Ci libera dalla schiavitù del filo
+ Maneggevole
− Non è precisissimo
− Bisogna cambiargli le batterie

6

Microsoft insegna e tutte le aziende concorrenti imparano. Una volta per identificare un mouse bastava una sigla (per esempio "MX 500"), oggi invece tutti i mouse hanno nomi più lunghi della muraglia cinese, e nessuno sa spiegarsi esattamente il perché. Potremmo anzi dire "un nome, una recensione", visto che alla fin fine alla denominazione corrisponde precisamente una descrizione. Cos'è, dunque, questo? Un mouse per notebook senza fili a tecnologia ottica. È scritto tutto lì in alto, anche se in Inglese. Facezie a parte, comunque, questo topolino può interessare anche chi non usa un portatile: di dimensioni medie, è più comodo di quei maledetti mouse "mignon" tanto piccoli quanto impossibili da afferrare. Va detto, però, che mentre queste ultime tecnologie cercano in tutti i modi di contenere la spesa (fornendosi di basi su cui ricaricare le batterie), con questo mouse della Saitek saremo sempre costretti a rifornirci dal tabaccaio e, come Murphy insegna, le batterie si scaricheranno sempre nel momento meno opportuno. Un prodotto senza lode e senza infamia, dunque, che non fa gridare al miracolo ma che nemmeno fa rimpiangere i modelli più costosi.

TX PULSAR DOUBLE LAYER 12X

Produttore: TX
Prezzo al pubblico:
€ 99,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 7
INNOVAZIONE 8
PRESTAZIONI 8
COMPETITIVITÀ 9

+ Compatibile con qualsiasi tipo di formato
+ Otto gigabyte di dati registrati in mezzora!
+ Davvero poco costoso
− Aspetto un po' troppo spartano

8

È davvero un bel periodo per chi si appresta a comprare un masterizzatore di DVD. Infatti, in attesa di rovinare i sogni di gloria di costoro con l'arrivo dei primi registratori blue-ray disc, è giusto ammettere che i dispositivi di registrazione degli ormai comuni DVD sono diventati davvero economici, tant'è che con meno di 100 euro possiamo portarci a casa un apparecchio capace di fare cose a dir poco impensabili soltanto un anno fa. Il masterizzatore Pulsar 12 di TX, infatti, riesce a scrivere su tutti i supporti DVD+R, +RW, -R e -RW, per di più a singolo e a doppio strato, oltre che su tutti i più comuni CD-R, sfiorando la palma del masterizzatore più compatibile in assoluto (gli manca solo il DVD-RAM, poi all'appello ci sono tutti). La velocità di scrittura, tuttavia, cambia a seconda del formato su cui vogliamo registrare: 12x sui DVD+R, 8x sui DVD-R, e addirittura (sigh!) 2,4x sui DVD9, vale a dire i formati a doppio strato. Questo significa, purtroppo, che per registrare su un unico supporto 9 GB di dati saremo costretti ad attendere una mezzoretta. Poco male, visto che i supporti DVD9 tendono a costare ancora molto di più di due "vecchi" DVD+R o -R da 4,7 GB, e oltretutto non sono ancora del tutto indispensabili. La velocità di riscrittura, con tutti i DVD RW, è 4x, mentre sul fronte dei CD abbiamo una velocità di scrittura pari a 40x e di riscrittura a 24x, anche se poi tutto dipende dal tipo di supporto su cui andiamo a registrare. Il masterizzatore, infatti, è dotato di diversi meccanismi che gli impediscono di bruciare i supporti "sbagliando" masterizzazione, ma fra questi vi è anche un controllo preventivo che gli impedisce di scrivere a velocità più alte rispetto a quelle certificate dal produttore dei CD e DVD vergini. Per cui, se ci troviamo di fronte a un DVD+R certificato al massimo per una velocità di scrittura 4x, non potremo masterizzarlo a 12x. Con il TX Pulsar sono forniti in dotazione il software di video-editing MyDVD e il sempreverde Nero Express 6.0. Affidabile e poco costoso, nelle nostre prove si è dimostrato davvero un buon masterizzatore, anche se la mascherina del tutto priva di fantasia lo rende bruttino da vedere.

HARDWARE

LG X-TICK 2.0

Produttore: LG
Prezzo al pubblico:
€ 30,00 - 120,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 9
INNOVAZIONE 8
PRESTAZIONI 9
COMPETITIVITÀ 8

+ A metà strada fra un hard disk e un gioiello
+ Velocissimo nel trasferimento dei dati
+ Led blu estremamente trendy

8

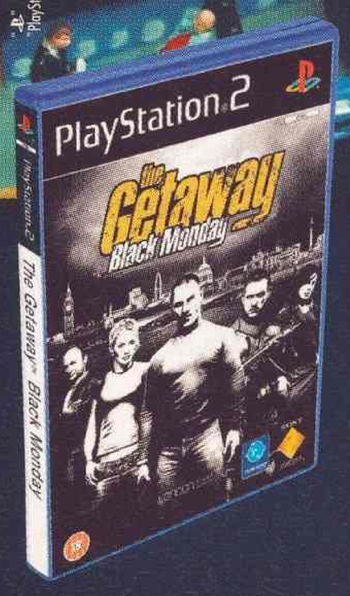
Le chiavette USB non sono più una novità e su questo siamo tutti d'accordo. Ma l'X-Tick è qualcosa di cui non potevamo evitare di parlare, viste le sue peculiarità. Per cominciare, è bello. Non è una di quelle cose orrende a cui ci hanno abituati i taiwanesi, con lucine stroboscopiche e forme plastiche super arrotondate. No, è straordinariamente bello, con il suo look argenteo e le sue dimensioni estremamente ridotte: in soli 5 centimetri di lunghezza, 1,2 cm di larghezza e 4 millimetri di spessore, i tecnici di LG sono riusciti a piazzare una memoria di massa rimovibile da 64 a 512 (cinquecentododici) megabyte, proponendola a un prezzo che varia fra i 39 e i 120 euro. Noi abbiamo ricevuto un esemplare da 256 megabyte e, grazie all'interfaccia USB 2.0, siamo riusciti a riempirlo completamente in meno di 45 secondi. Un vero record se pensiamo che, ancora oggi, per riempire una vecchia memoria USB da 64 MB ci voleva un quarto d'ora! Le operazioni da e verso il "disco", dunque, sono velocissime e basta inserirlo in una porta apposita perché il sistema operativo (da Windows ME in avanti) lo riconosca istantaneamente. Su Windows 98, invece, vanno installati i driver forniti in dotazione. L'X-Tick è dotato di una collanina con cui portarlo al collo e, credeteci, è davvero facile confondere questa periferica per un semplice ciondolo! La catenina ovviamente svolge una doppia funzione: quando il disco è collegato al computer, risulta più facile localizzarlo e rimuoverlo tirandola. Infine, va necessariamente fatto un plauso a LG per l'impiego di un piccolo led blu che segnala le operazioni sul disco: quando lampeggia vuol dire che si sta eseguendo un'operazione di lettura o scrittura, e che di conseguenza non bisogna rimuoverlo proprio in quel momento, perché potrebbe danneggiarsi. Fatelo vostro se vi serve una memoria di questo tipo: non vi dispiacerà!

PlayStation®2

TOWER BRIDGE

Greetings from London.

TOWER BRIDGE



TEAM SOHO

THE GETAWAY BLACK MONDAY. MONDAY BLOODY MONDAY.

Questa volta le strade della capitale britannica ti sembreranno tutte in salita. E' tornato lo scompiglio tra il traffico pulsante di Londra. La settimana è iniziata nel peggiore dei modi: violenza a fiumi sotto i ponti e grilletto facile nella metropolitana più antica del mondo. Nuove location, tre personaggi e due nuove storie da impersonare, nella più accurata riproduzione di una città mai realizzata in un videogioco. Guida a destra. Ti aspettano scontri faccia a faccia.

www.playstationplanet.it Help Line 199 116 266* www.playstation-assistenza.it assistenza@playstation.it

fun®

"PlayStation" e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" and the "PlayStation" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. The Getaway: Black Monday © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. "The Getaway" and "Black Monday" are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. TBWA\ITALIA

è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.sonystationplanet.it. *costo al min. IVA esclusa 1,358 cent/min. nei giorni feriali dalle 18.30 alle 7.30 e nei giorni festivi.

Matteo"TM|Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

FragZone

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Organizzi Lan Party? Segnalalo nella FragZone di TGM Online!

E così, anche lo Smau di quest'anno è andato, con tanto di eventi commentati, premi spaziali e tanto divertimento per tutti gli intervenuti. Complimenti ad Adso & Co. per il grande spettacolo. Meno bene è andata per i nostri portacolori ai World Cyber Games americani, ma si sa, in queste discipline il riscatto è sempre dietro la porta. Ah, Half-Life 2 sta per arrivare, siete pronti per la nuova generazione di mod?

EVENTI - SMAUILP 2004

Anche quest'anno i ragazzi di SMAU e dell'Anvi ce l'hanno fatta: dopo anni di polemiche, critiche, e quanto di peggio si possa dire del Netgaming italiano, l'edizione 2004 è stata a detta di molti la migliore mai disputata.

Non facciamo fatica a crederlo vista la quantità e la qualità di contenuti proposta agli intervenuti, sia per quanto riguarda i giocatori che per il pubblico presente. Accedendo al padiglione 14 della fiera non si poteva fare a meno di notare lo splendido colpo d'occhio: 600 PC in LAN, un palco con tre megaschermi, un altro palco riservato alla Videogame Cup con alcuni tra i più forti clan europei intervenuti (SK e Ocrana su tutti), e una fiumana di curiosi. Questi i tratti salienti della manifestazione, di cui anche all'estero si è avuta eco positiva. Sia la Videogame Cup che l'ILP Cup si sono svolte impeccabilmente grazie a un ottimo lavoro degli amministratori dei vari tornei e a una rete efficiente. Il resto è venuto da sé grazie alla correttezza e al fairplay degli oltre cinquecento giocatori che hanno animato quattro giorni di gare veramente ad alto livello. Per quanto riguarda l'ILP Cup, da rilevare gli ottimi risultati di Play.it e Agony+Realm, autentici mattatori dell'evento, e dei Tulls, praticamente prossimi all'immortalità con Quake III Arena: a tutti gli altri una sequela di secondi e terzi posti che trovate nel dettaglio nel box in questa pagina. Per quanto riguarda la Videogame Cup, menzione d'onore (e cospicui premi in denaro) anche per il team svedese e*Star autore di una strepitosa rimonta dalla loser bracket di Call of Duty e per il duo MaDFroG-SuRviVor del clan Schroet Kommando, autori di un perentorio primo e secondo posto per quanto riguarda il torneo di Frozen Throne.

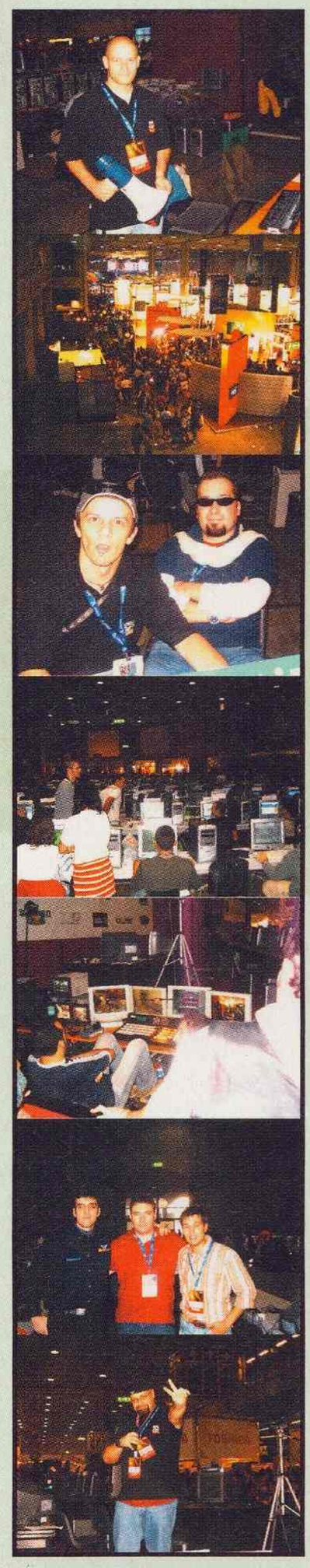
Un Elvin tramortito posa con Adso da Melk e il leggendario Fatal1ty dopo il match perso per 6 a 0. Il "Fata" è forte, nulla da eccepire, però tende a camperare un po' troppo...

The Frozen Throne è stato uno dei titoli preferiti sia per quanto riguarda la Videogame che per l'ILP Cup.

Grande colpo d'occhio per l'ingresso di SMAUILP: due palchi, tre megaschermi e solo una parte dei 600 PC in LAN...

A parte i match, il divertimento della community e l'intervento dei clan stranieri, uno degli eventi più apprezzati da pubblico e critica è stato il Fatal1ty Shootout sponsorizzato da Abit: un'esibizione in stile "sotto a chi tocca" che ha visto uno dei più forti progamer a livello mondiale come Johnathan "Fatal1ty" Wendel mettersi a disposizione degli intervenuti per una serie infinita di match 1VS1 a DooM 3. Ovviamente questo ragazzo americano ha dato fondo a tutta la sua bravura per far fede alla fama che lo circonda: in quattro giorni di partite ha subito solo un frag senza mai perdere un match. Ultimo sfidante del pomeriggio di sabato è stato anche il sottoscritto, presentatosi sul palco per ricevere la sua brava razione di schiaffi, puntualmente arrivati al termine di una breve e intensa partita commentata da un Adso da Melk in forma molto più che smagliante. Il buon Luca Cassia ha dimostrato ancora una volta di aver capito come coniugare le esigenze di sponsor e giocatori proponendo megaschermi, match commentati e giocatori di livello internazionale. L'edizione 2003 ha rappresentato solo un assaggio delle potenzialità spettacolari del multiplayer: la folla che quest'anno camperava in zona palco non lascia dubbi sulla bontà della ricetta con cui lo chef varesino ha imparato a cucinare e servire questi eventi.

Avanti così.



SMAUILP 2004: RISULTATI FINALI!

VIDEOGAME CUP

Call of Duty

1) e*Star (SW)
2) Victum (GB)
3) Supermen (GB)

The Frozen Throne

1) SK.MaDFroG
2) SK.SuRviVor
3) 64.amd.burny

ILP CUP

Call of Duty

1) A+R
2) eG
3) NGE

Enemy Territory

1) A+R
2) the .McT:
3) hd4

Raven Shield

1) Play.it (Team 2)
2) Play.it (Team 1)

Counter Strike

1) Play.it
2) Area 51
3) CIA

Quake III

1) Tulls (Team 1)
2) Machinae Supremacy (Team izer)
3) Tulls (Team 2)

Unreal Tournament 2004

1) Play.it (Team 2)
2) Play.it (Team 1)

The Frozen Throne

1) xQ.Adgy
2) |TM| Whoa
3) |TM| Stayer

EVENTI - WCG 2004

A cura di Filippo Braga Franceschetto
braga@xenia.it

La nazionale italiana al completo: purtroppo non è arrivata nessuna medaglia, ma il livello è senza dubbi molto alto, speriamo in bene per l'anno prossimo.

I nostri portacolori ai World Cyber Games americani sono tornati da pochi giorni in Italia, è quindi il caso di stendere un bilancio dell'evento che purtroppo si è rivelato negativo in quanto a medaglie conquistate. Balza subito agli occhi lo strapotere di Olanda, Usa e Sud Corea assieme all'unica medaglia d'argento dei paesi scandinavi conquistata in Counterstrike. A noi italiani è non è rimasto nulla, se non un pizzico di delusione per non aver conquistato qualcosa in Fifa e UT2K4 (all'NGILAN04 si davano quasi per certe le medaglie di ForresT e TMISebatr). In ogni caso le prestazioni dei nostri azzurri non sono state scandalose, anzi. Vedere tre player di Unreal Tournament 2004, due di Fifa e uno di TFT passare le qualificazioni è già un buon risultato, ma il bruciore per le mancate medaglie rimane. Più in particolare, solo i Play.it di Counterstrike, Icestorm di TFT, Sol.Selvaggio e TMIAgares (sconfitto dopo uno spareggio a tre da iniezioni di adrenalina) in Fifa non ce l'hanno fatta a superare lo scoglio qualificazioni. Si sono arresi ai sedicesimi di finale, l'incredibile Stermy e sD_DevilMc in UT2K4, agli ottavi Caf1 e Sebatr (rispettivamente in TFT e Fifa) mentre il ForresT nazionale è riuscito ad arrivare ai quarti. Forse ci è mancata un po' di fortuna, sta di fatto che usciamo dai WCG 2004 comunque a testa alta. Per quanto riguarda l'organizzazione molti apprezzamenti sono stati espressi per il risultato globale (location, sistemazione, schedulazione degli incontri), qualche dubbio rimane invece sull'effettivo potere degli arbitri. Durante il torneo di Fifa 2004 infatti, l'intero collegio arbitrale, tra cui il nostro Clander, aveva squalificato un giocatore tedesco reo di aver alterato illegalmente un file di configurazione sul suo PC: a un paio d'ore di distanza dalla squalifica, "Samsung" ha deciso di rettificare il provvedimento arbitrale dando solamente un cartellino giallo al giocatore tedesco, permettendogli di rigiocare tutte le partite del girone. Ah, coreani bricconcelli...

Oltre a questo, sono state soppresse le competizioni a squadre (in pratica gli scontri 2VS2) con grande disappunto di molte compagini, Italia compresa: scelta oculata per evitare di concentrare troppe sfide in un ristretto lasso di tempo?

Ai posteri, anzi, a Samsung, l'ardua sentenza...

Il buon Gnegne durante una fase dei match: da notare che molti arbitri della manifestazione erano gli stessi italiani della nazionale tra cui, oltre a Gnegne, Clander e Palatinus.

WCG 2004: IL MEDAGLIERE

Counter Strike: Condition Zero

1) Team3d (USA)
2) Titans (DEN)
3) Maven (KOR)

Unreal Tournament 2004

1) fatic_Lauke (NED)
2) mouzAOpen_Burnie (GER)
3) Chip_masK[GSC] (UKR)

StarCraft: Brood War

1) xellos_kr (KOR)
2) midas[gm] (KOR)
3) [3wD]Christian (BUL)

WarCraft III: Frozen Throne

1) [4K]Grubby (NET)
2) WelComeTo (KOR)
3) yoanm (FRA)

FIFA Soccer 2004

1) Volcano (KOR)
2) g3xcarrico (BRA)
3) aL_smeyer (GER)

Need for Speed: Underground

1) [pG]Sliver (GER)
2) LordOfGround (KOR)
3) Andinhovsen (BRA

Halo

1) Zyos (USA)
2) Junior_ca (CAN)
4) Walshy (USA)

FPS - FAR CRY

Riprendiamo il discorso lasciato in sospeso il mese scorso con Marco Corbetta e Pino Gengo a proposito delle fasi di programmazione di Far Cry: attenzione perché questo mese le cose si fanno parecchio difficili...

A cura di Alessandro "Morebloodz" Salvador
More@xenia.it

TGM: Il CryEngine ha implementato in modo eccellente il polybump, ovvero l'effetto rugoso delle superfici. Puoi spiegarci esattamente in cosa consiste e come è stato possibile realizzarlo?

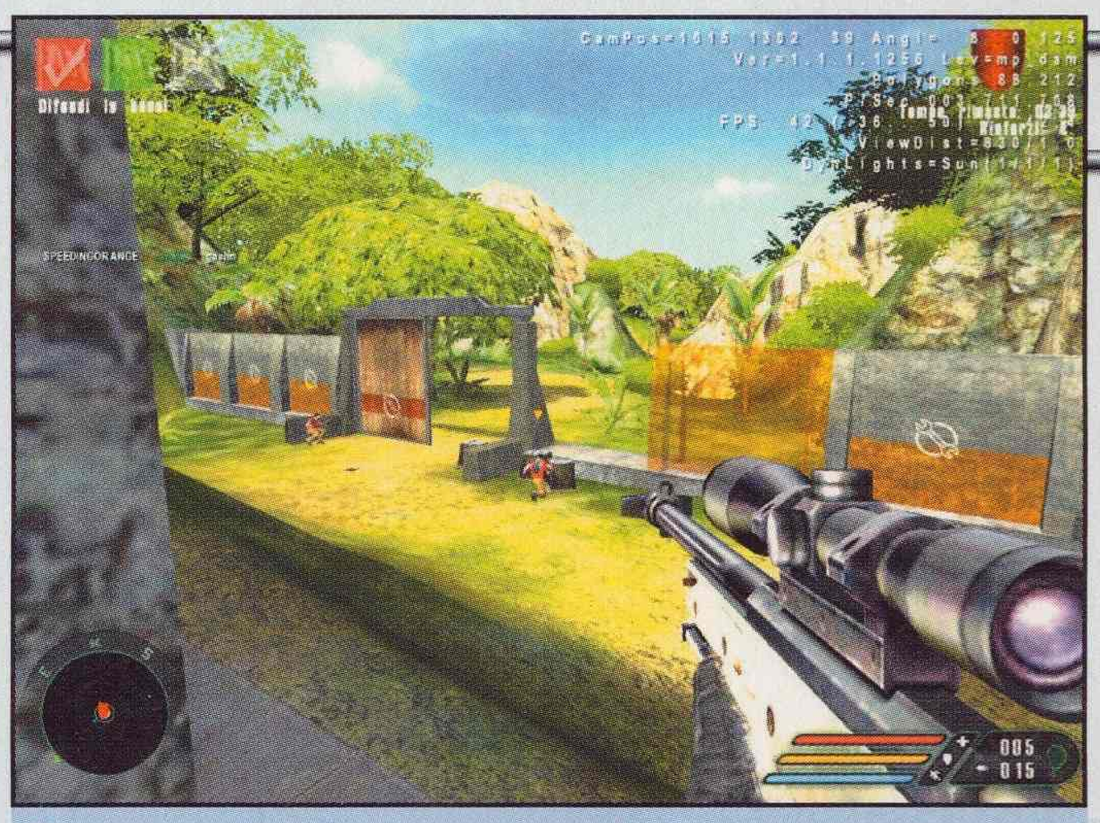
MC: Per ottenere questo effetto occorre creare due modelli di un oggetto: uno ad altissima risoluzione, nell'ordine delle centinaia di migliaia di poligoni, alla qualità di rendering massima ottenibile sulle workstation attuali. Da questo si ricava un modello semplificato composto da alcune migliaia di poligoni che viene poi utilizzato in tempo reale durante il gioco. Il polybump non fa altro che fondere le informazioni da questi due modelli, creando una texture mista, chiamata normal map. In pratica s'importa l'altissimo livello di dettaglio del modello più elaborato sulla superficie del modello a basso numero di poligoni. Questa normal map viene renderizzata durante il gioco utilizzando il sistema del bump mapping, in modo da simulare tutti i milioni di poligoni sul modello che invece ne possiede poche migliaia, garantendo alta qualità visiva ed elevata velocità di rendering. Bel trucchetto eh?

Il sistema d'illuminazione del motore grafico di Far Cry fa meraviglie: i ragazzi del team di sviluppo hanno passato qualche nottata in bianco...

TGM: Ci sono stati ostacoli durante le fasi di texturing dei poligoni?

PG: No, non abbiamo incontrato particolari difficoltà. Il processo è stato invece molto stimolante e dinamico nel creare l'heightmap (la mappa di altezze) e implementando ogni genere di dettaglio che potesse poi accentuare l'effetto finale con le texture diffuse a trentadue bit. Le texture vengono poi combinate e renderizzate con la normal map nel processo di bump mapping, come spiegato riguardo al polybump. Inoltre, è stato fatto un lavoro aggiuntivo consistente per piazzare le cosiddette decal, vale a dire texture in trasparenza che rappresentano sporco, muschio, sangue, sovrapposte a superfici esistenti per creare delle variazioni importanti che spezzano la ripetizione delle immagini. Questo processo artistico si discosta notevolmente dalle generazioni di giochi precedenti, dove il texture artist si preoccupava di creare solamente la texture di colore in sè; quindi è stata un'espe-

La fisica di Far Cry è tra le migliori mai sperimentate in un FPS: solo Painkiller sa fare di meglio...



Per realizzare gli scenari i programmatori si sono ispirati a dei paradisi tropicali e a giungle realmente esistenti, e hanno fatto di questo lavoro uno dei punti forti di FC.

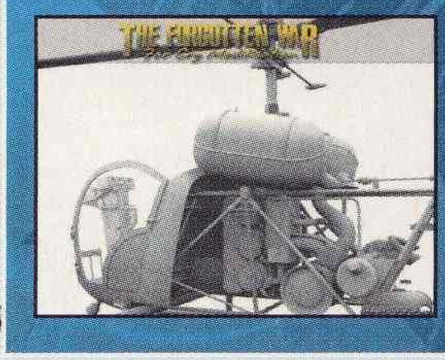
Far mods...

CRYMODS

La flessibilità del CryEngine ha spalancato le porte a tutti i modder del pianeta, tanto è vero che vanta più di quindici modification tra singleplayer e multiplayer. Creato per fungere da punto d'incontro di tutti gli appassionati, il sito ufficiale Crymod (http://www.crymod.com), gestito da Sebastian Spatzek, raccoglie tutto il necessario per sfruttare a dovere gli strumenti che Crytek mette a disposizione degli utenti, sia in termini di tutorial che di forum dedicati a tematiche specifiche quali texture, level design e programmazione. Sempre al suo interno è contenuto un database con i collegamenti a tutti i più importanti mod in via di sviluppo per Far Cry. Tra essi vale la pena ricordare alcuni dei progetti più promettenti anche se tutti ancora distanti dal rilascio di una prima versione giocabile.

FAR GATE (www.fargate.org.uk/)

StarGate, uno dei peggiori film di fantascienza della storia (che sfortunatamente per noi non riuscì a porre fine alla carriera cinematografica di James Spader per manifesta incapacità), diventa un mod nelle intenzioni di alcuni appassionati, già al lavoro su modelli di armi, navi e scenari per ricreare, con qualche licenza narrativa, le vicende viste sul grande schermo.



THE FORGOTTEN WAR (www.theforgottenwar.com/front-line.php)

"The Forgotten War" promette di catapultarci all'epoca degli scontri tra Nazioni Unite e truppe comuniste nella ►

Questo è uno shot dell'editor appartenente al livello Catacombs. Ogni tracciante ha una sua specifica funzione: per esempio le rette colorate corrispondono alle aree utilizzate per le fonti sonore.

rienza nuova ed estremamente gratificante.

TGM: Com'è nata l'idea di lasciare all'utente la scelta di diverse palette grafiche (rendermode)? Come l'avete implementata?

PG: L'idea di avere a disposizione diverse palette grafiche nasce dal fatto di voler offrire all'utente l'opportunità di sperimentare il gioco da "punti di vista" diversi, ognuno dei quali corrisponde a una delle differenti palette grafiche. L'implementazione e l'introduzione dei diversi rendermode è nata quasi per caso, quando uno dei programmatori realizzò uno shader post-process per ottenere uno dei rendermode. Il risultato grafico piacque talmente tanto all'intero team che decidemmo di dare l'opportunità anche all'utente finale di sbizzarrirsi giocando con questi test grafici sul motore 3D.

TGM: Perché non avete scelto la modalità realistica come modalità primaria?
PG: Perché la modalità primaria è quella di rendering normale, senza nessun post-processing particolare; è importante per verificare i risultati su schede video diverse e fare del benchmarking accurato sulle prestazioni.

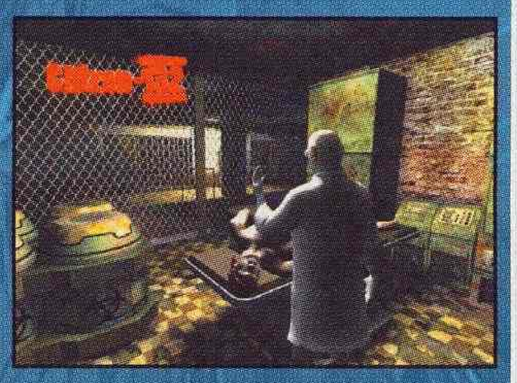
► guerra di Corea. Si tratta di un First Person Real Time Strategy Mod sulla guerra di Corea caratterizzato da ben cinque modalità previste: la più quotata è l'RTS mode, ovvero costruire la propria base e contemporaneamente catturare determinati obiettivi facendo i conti con il team avversario.

X-ISLE (www.xisle.de) e JURASSIK PARK MOD (www.jpmod.com/)

Sfruttando l'idea e il titolo originale di Far Cry, X-ISLE è il perfetto esempio di riciclaggio al meglio dei contenuti scartati in fase di progettazione, con

lo scopo di costruire un interessante e spettacolare mod singleplayer e multiplayer grazie alla presenza di dodici tipi di dinosauri diversi. Idea simile, ma contesto diverso per il Jurassik Park mod, volutamente basato su scenari, edifici e situazioni della saga di Steven Spielberg.

CITIZEN-132
(www.citizen-132.com)



Tra tutti i mod in lavorazione fino a oggi, Citizen-132 è forse il più interessante: presenta uno storyboard originale ambientato sulle alpi svizzere, con risvolti horror splatter d'assoluto rilievo. L'utilizzo sapiente delle tecniche di polybump di cui abbiamo parlato nell'articolo promette molto bene, ma dovremo attendere ancora parecchio prima di vedere una versione giocabile...

Anche i mezzi sono gestiti dal motore fisico e farli saltare in aria in diversi modi è uno dei piaceri che non ci siamo lasciati scappare... Guardate gli spruzzi d'acqua che si sollevano per il movimento delle pale dell'elicottero!

Come dicevo prima, le modalità diverse di rendering sono come dei bonus aggiuntivi.

TGM: A una prima analisi il render di Far Cry pare basato esclusivamente sul D3D, come mai questa preferenza e perché non optare per una renderizzazione anche in OpenGL?
MC: Il rendering OpenGL è supportato non ufficialmente, quindi non è disponibile nei menù ma bisogna editare il file di configurazione per usare il driver OpenGL. Inizialmente abbiamo reso disponibili entrambe le opzioni, ma alla fine abbiamo lasciato di default l'opzione D3D per risolvere molti problemi di driver e compatibilità tra diverse schede grafiche.

TGM: Si parla di ottimizzazione per Athlon 64, ma per poter godere appieno di tutte le potenzialità del vostro motore grafico e raggiungere l'apice del piacere videoludico è sufficiente una CPU a 32 bit o è necessario questo processore di nuova generazione?
MC: L'engine può essere sfruttato al massimo anche con CPU a 32 bit, la versione a 64 bit sarà più veloce e inoltre sarà possibile creare mappe specifiche per AMD64 che occupano svariati gigabyte di memoria. È altrettanto interessante notare che gli utenti con macchine dual processor noteranno un incremento di prestazioni rispetto a giocatori con macchine single CPU, in quanto il gioco fa ampio uso di processi multithreading (vale a dire più processi che girano contemporaneamente). In ogni caso, con un processore decente, parecchia memoria e una scheda video potente si possono tranquillamente raggiungere il massimo delle prestazioni anche su singole CPU a 32 bit.

Ecco un'altra eloquente prova di quello che il motore fisico di CryTEK può fare. Sarà un piacere veder rotolare questo scimmione oltre il parapetto: ci vediamo all'inferno, babbeo!

TGM: Un'ultima domanda prima di salutarci: per il multiplayer avete dei progetti in elaborazione come mod o altre forme di supporto?
MC: I mod sono prodotti dai giocatori, non da Crytek che produce gratuitamente i tool di cui abbiamo parlato nel corso dell'articolo. Il supporto per la comunità è già molto attivo, ci saranno futuri aggiornamenti e forum specializzati per mapper, modder e così via. Sperando di incontrarvi magari su qualche server colgo l'occasione per salutare la redazione e tutti i lettori di TGM!

FPS - REVOLT

Stanchi della tecnologia anni '40? Di fucili che s'inceppano mentre ricaricate o di granate che vi esplodono tra le mani? Allora Revolt fa per voi: e se alcune cosucce della prima versione non vi sono piaciute, la 0.15 vi renderà finalmente dei soldati felici!

Alessandro "Rattilus" Bussi
Rattilus@libero.it

TITOLO	REVOLT
GIOCO	CALL OF DUTY
GENERE	COME IN TELEVISIONE
SITO	HTTP://LANCLAN.COM/CODMOD/

PRO

Ambientazione moderna
Armi, modalità e mappe a volontà

CONTRO

Ancora acerbo tecnicamente
Contesto forse troppo attuale

Facendo leva sulle vicende che purtroppo seguiamo quasi tutti i giorni in diretta mondiale, fa la sua comparsa online la nuova versione di un mod per Call of Duty ambientato nell'Iraq odierno, nel quale i giocatori vestiranno i panni dei soldati americani o quelli, altrettanto scomodi, della "resistenza" (se così vogliamo chiamarla) irachena. Al di là del contesto politico-militare, Revolt è importante perché introduce nel mondo di Call of Duty un assaggio della modalità Capture The Flag, interessante variazione del classico Search & Destroy affiancato all'ormai vetusto (ma sempre divertente) Team Deathmatch. Sono proprio le modalità inedite a rappresentare il miglior biglietto da visita di Revolt, poiché si fa già un gran parlare di Team Domination (ancora in fase prematura di sviluppo), che andrà a costituire un punto di forza delle prossime versioni. La ricerca è per un gameplay equilibrato e tattico: le due squadre hanno a disposizione all'inizio di ogni partita tre o quattro diversi modelli di armamento che vengono assegnati automaticamente per bilanciare lo scontro. Le mappe sono sicuramente migliorate sia tatticamente che graficamente rispetto alle prime versioni, mentre sono ben fatte le animazioni, specialmente quelle dei vostri avversari che si accasciano a terra!

La Resistenza dispone di un arsenale composto da diversi modelli di AK-47, UZI, e G3A3. L'esercito dispone di MP5, M4, M16, la Carabina M14 e la pistola M9. A disposizione di entrambi abbiamo Dragunov, RPG e numerosi accessori da abbinare alle armi.

Un membro della resistenza intento a ricaricare. I tempi di reload dell'arma sono molto realistici e occorre tenerlo bene in mente nelle situazioni più frenetiche.

Parlavamo prima dei difetti, ce n'erano davvero molti e gli stessi sviluppatori si sono adoperati con successo per eliminare soprattutto quelli relativi al clipping di oggetti e cadaveri. Oltre a questo, è aumentato esponenzialmente il numero di mappe progettate a seconda della modalità prescelta: le "Revolt Map" sono ben otto e portano i nomi di città o luoghi tristemente famosi in Iraq come Sadr City e Hizabala City, ma anche parecchi quartieri di Baghdad. Per concludere troviamo quattro "Lan Map" studiate per giocare in piccoli server o, appunto, in Lan, ma utilizzabili anche in TDM e DM.
Come dicevamo, la modalità CTF è in fase di sviluppo, lo dimostra l'unica mappa disponibile: Tocu Island, veramente promettente per il futuro di questo mod. Attendendolo con ansia, ci auguriamo con tutto il cuore che in futuro i contenuti proposti da Revolt non facciano più parte di un certo tipo di attualità...

Un membro della resistenza ha tentato inutilmente di nascondersi ma non ha potuto evitare la raffica del nostro M4. Ahia! La gamba!

IL CUORE DELLA BATTAGLIA

HEAT OF BATTLE
A TEAMPLAY ORIENTED CALL OF DUTY MOD

Lo abbiamo allegato al DVD di un paio di numeri fa, ma questo mese pare proprio l'occasione giusta per dare uno sguardo veloce a Heat of Battle, un prodotto che, assieme a Revolt, rappresenta il meglio in fatto di modification per Call of Duty. A differenza di quest'ultimo, che è una vera e propria Total Conversion, Heat of Battle rimane sui campi di battaglia della seconda guerra mondiale con un installer del peso di 44 MB, apportando interessanti aggiunte al gameplay originale di COD, alcune peraltro inserite nell'espansione della Grande Offensiva. Tra le tante citiamo la possibilità di "cuocere" le granate, la caduta del giocatore se si viene colpiti alle gambe, una nuova modalità di gioco in stile "Capture & Hold ", per non parlare dello stordimento indotto da granate o da un colpo alla testa negli attacchi in mischia. Anche la parte grafica è stata rimaneggiata sia per i modelli dei personaggi sia per le armi (un nuovo fucile semiautomatico per l'asse, il G43 ritratto qui in foto) e le mappe. Il lavoro del team di sviluppo non si ferma qui: fate un salto sul sito ufficiale (http://hob.mikesmarauders.com/) e gustatevi le modifiche, quali la possibilità di spostare le MG42. In arrivo per l'inverno!

VAMPIRE®
THE MASQUERADE
BLOODLINES™

FALL 2004

PC CD

WHITE WOLF GAME STUDIO

TROIKA GAMES

powered by source™

vampirebloodlines.com

ACTIVISION®

activision.com

© 2004 White Wolf Publishing, Inc. Vampire: The Masquerade, White Wolf and the World of Darkness are registered trademarks and Vampire: The Masquerade-Bloodlines is a trademark of White Wolf Publishing, Inc. Game code © 2004 Activision, Inc. Published by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. Developed by Troika Games. This product contains the Valve Source Technology. © 2004 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, Half-Life, Valve Source and the Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

MMORPG - STAR WARS GALAXIES

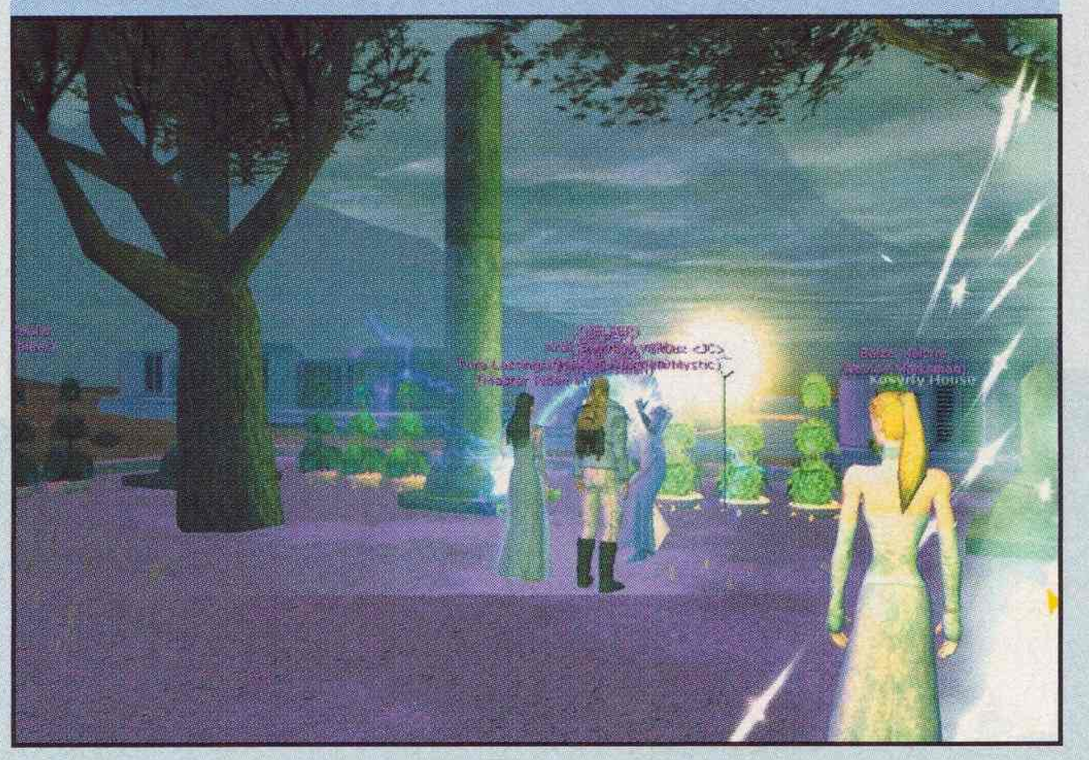
Tanto tempo fa in una galassia lontana lontana, qualcuno si fece fregare da un paio di occhi dolci e si ritrovò con un anello al dito. No, ragazzi, non è la metafora della vita dell'Elvin, ma una delle innumerevoli opportunità presenti nel variegato e frenetico universo di Star Wars Galaxies. Sposalizi, party e bachi di programmazione dagli effetti quanto mai esilaranti sono ormai all'ordine del giorno...

Roberto "Wizard2K" Zanetti
Wizard2k@mmorpgitalia.it

In collaborazione

Parlando di eventi mondani e città, volevamo dedicare questo articolo proprio a Gaia in particolare, con un fatto molto "simpatico" accaduto ormai qualche mese fa. Si era già discusso ampiamente sul forum e forse anche in un editoriale, della possibilità di sposarsi presente in Star Wars Galaxies; ebbene, qualche mese fa il caro Arok si è felicemente sposato con la dolce Tura. Al matrimonio erano presenti più o meno tutti

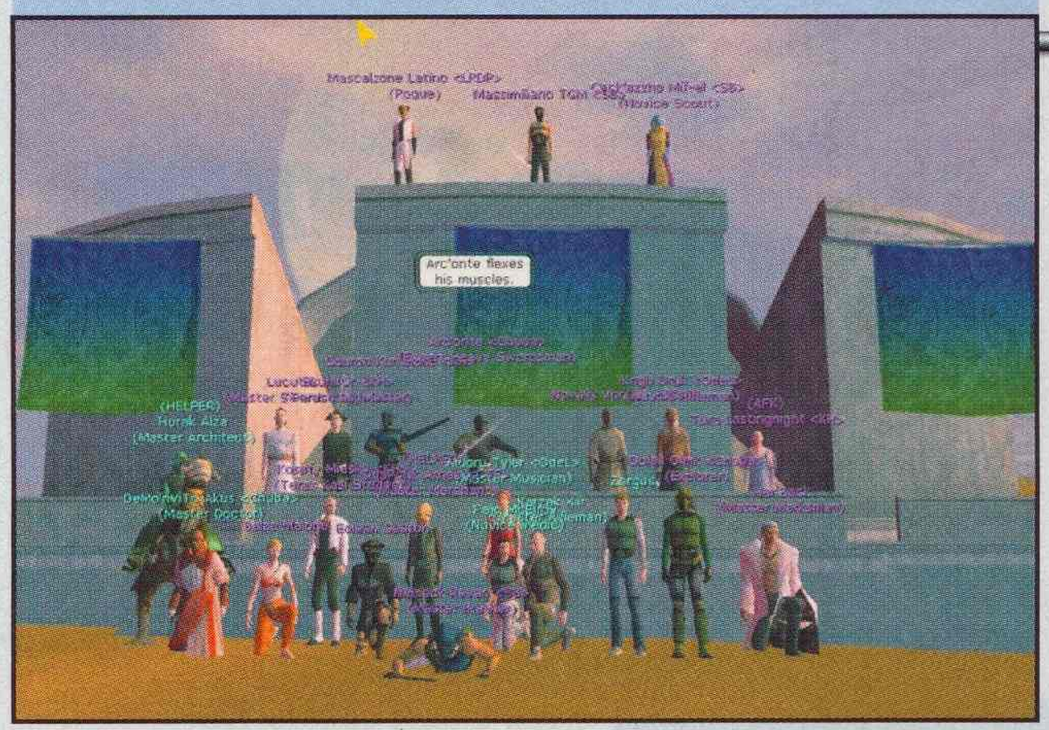
Nova unisce in matrimonio i due sposi. Certo che nei matrimoni di tutti i giorni non ci sono questi effetti speciali!



i cittadini di Gaia e ognuno ha contribuito alla buona riuscita della festa preparando fuochi d'artificio e dolci, animando la serata con musiche e chi più ne ha più ne metta. La funzione è stata celebrata dallo "Jedi di fiducia" di Gaia che ha unito in nozze i due cittadini assieme al sempre presente sindaco Horak. Le immagini del matrimonio sono un pò scure (tranquillo, la regolazione di livello di Photoshop fa miracoli NdElvin) in quanto il tutto si è svolto sotto le stelle in una notte di mezza estate, ma rendono bene l'idea della piacevolezza dell'evento. Direi che un: "Viva gli sposi" si adatti più che bene a conclusione di questa piccola cronaca. (Evvivaaaaaa! NdElvin).

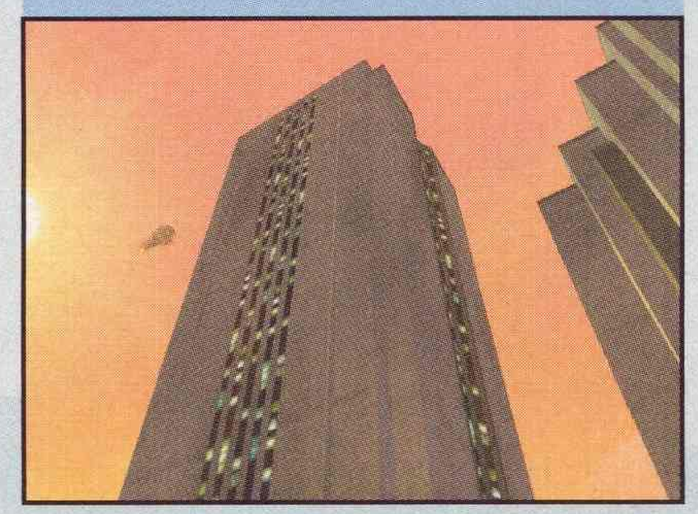
Come se non bastassero gli sposalizi, merita di essere raccontato anche

Ecco i partecipanti della festa tenutasi a Gaia: c'è chi si è messo a fare flessioni durante una foto!



l'evento organizzato per radunare tutti gli abitanti della nostra cittadina: dopo qualche giorno passato tra tornei in PvP, allegre chiacchierate tra amici e discussioni sul futuro della città, la festa si è conclusa con la più classica delle "foto ricordo". Ho partecipato un paio di sere al "live event", ma devo dire di essermi divertito parecchio e colgo l'occasione per ringraziare, a nome di tutti i partecipanti, lo "staff" che ha reso possibile la realizzazione di questa esperienza particolare. Qui di fianco trovate un paio di immagini in chiusura dell'evento in cui sono ritratti i partecipanti ai vari tornei. Gaia ha vissuto qualche giorno in festa 24 ore su 24 praticamente, ed è stato davvero un piacere poter vedere la città Italiana più grande di Chimaera davvero popolata e viva...

Ecco un palazzo di Coronet, peccato non sia possibile salire fino in cima per gustarsi il panorama.



AGUZZATE LA VISTA

Il mese scorso è uscita la prima trilogia della saga di Star Wars, bella e rifatta in DVD: dopo averla rivista per intero e aver osservato con occhio critico molti aspetti legati alla ricostruzione dell'universo di guerre stellari, abbiamo cercato i particolari più nascosti per confrontarli con quanto visto nel gioco. Non c'è voluto molto per rendersi conto del lavoro maniacale che sviluppatori e game designer hanno compiuto per riprodurre quasi perfettamente l'ambiente visto nei film. Tra le differenze più grosse che si possono notare, la più rilevante riguarda la costruzione delle città (Tatoonie a parte), il cui sviluppo è pressoché orizzontale nei film; invece nel resto dei pianeti (Corellia per dirne uno) i centri abitati hanno una struttura molto più "verticalizzata" rispetto alla controparte videoludica. Siamo poi rimasti realmente impressionati dalla realizzazione pressoché identica di Mos Esley: la sabbia che si alza dal suolo quando ci si avvicina alle mura della città ricorda tremendamente le scene del film, così come gli estrattori di umidità e i Bantha parcheggiati all'esterno...

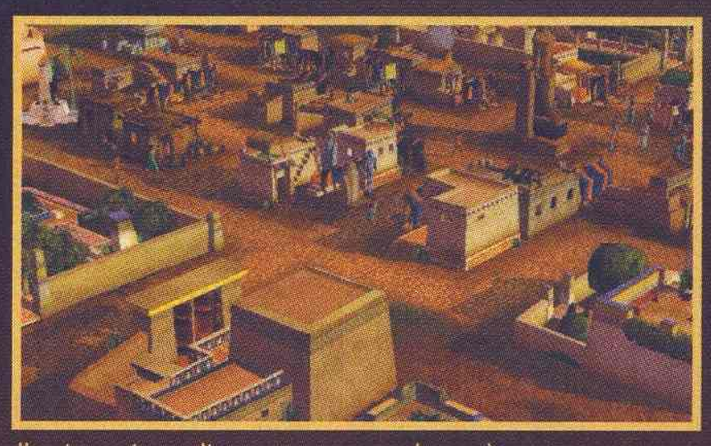
DAI RESPONSABILI DI PHARAOH È IN ARRIVO UNA RIVOLUZIONE NELGENERE DEI CITY BUILDING GAMES

I FIGLI DEL NILO™

"Il gioco che ha cambiato il mondo del divertimento su PC."
PC GAMER

"... sensazionali ambienti 3D che rendono la città ancora più reale..."
PC FORMAT

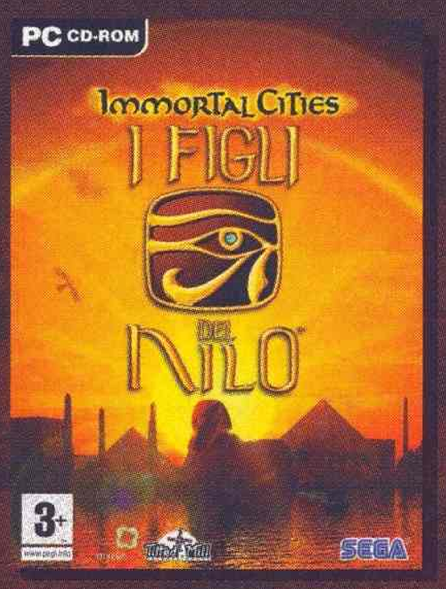
26 Novembre 2004



Il primo gioco di questo genere che può vantare un vero motore grafico in 3D, che ti permetterà di esplorare il mondo che hai creato.

La tecnologia comportamentale che guida gli NPC permette ad ogni soggetto di agire e reagire realisticamente all'ambiente circostante.

Un motore di gioco estremamente flessibile ti permette di operato scelte accurate come mai prima. Inquadrature strette sulla popolazione ti permetteranno di percepire il livello di soddisfazione della gente egizia.



IMMORTALCITIES: I FIGLI DEL NILO ™ È UN'INNOVAZIONE NELSUO GENERE, CHE UNISCE CREAZIONE DI UNA CITTÀ, STRATEGIA IN TEMPO REALE E SIMULAZIONE DI VITA. COME FARAONE, DOVRAI GUIDARE ILPOPOLO DELL'EGITTO E CONQUISTARE ILLORO RISPETTO. SOLO MANTENENDO UN ELEVATO PRESTIGIO IL POPOLO TI ONORERÀ IMMORTALANDOTI COME ILPIÙ GRANDE FARAONE.

LE GRANDI NAZIONI NON NASCONO DALNULLA - SEI TU A FARLE GRANDI.

www.sega-europe.com **www.children-of-the-nile.com**

© 2004 Myelin Media, LLC. Published under license by SEGA Europe Limited. All rights reserved. Immortal Cities: Children of the Nile is the trademark of Myelin Media, LLC. SEGA and the SEGA logo are trademarks of the SEGA Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.

"Andrea "MAOraNza" Della Calce mao@xenia.it

Maoranza's Pages

Risolto l'arcano, Watson... Quella che il mese scorso avevo diagnosticato come la morte della GPU, si è rivelata essere in realtà una rottura lacero contusa dei legamenti della mia gloriosa scheda madre, una A7V8X che è stata rimpiazzata da una sempre brillante K8V SE, accompagnato da un roboante Athlon 64 3000. Il mio Athlon XP 1400+ va in pensione. Pace all'anima ASUS...

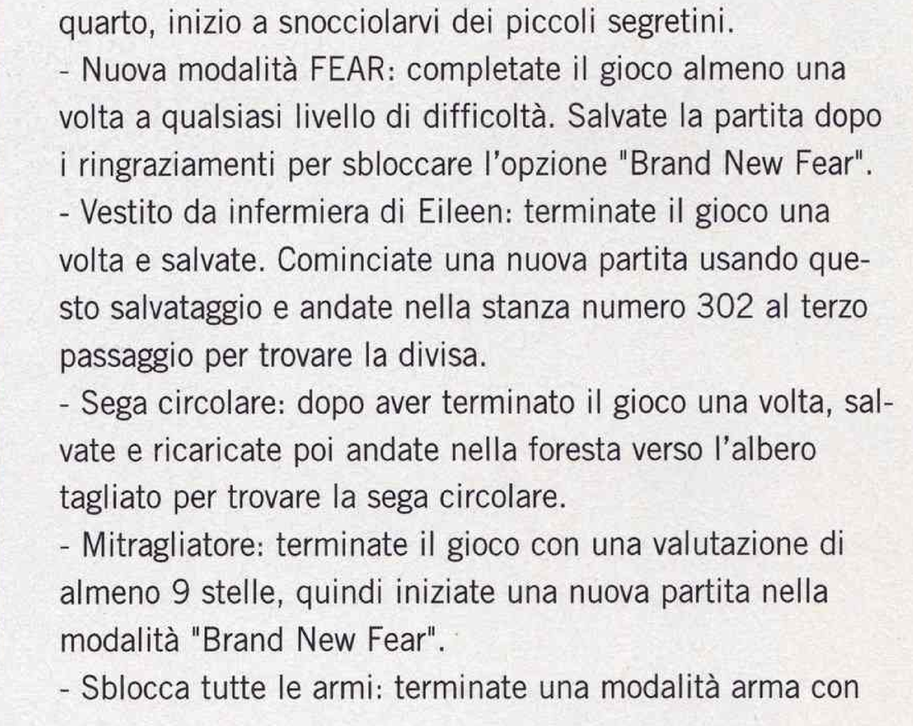
TGM ONLINE www.tgmonline.it

Non hai trovato i trucchi che ti servono? Consulta la sezione Soluzioni di TGM Online!

Silent Hill 4: The Room

Ho qui il DVD sulla mia infernale scrivania in attesa di essere sollato (anzi, invito Luca Massari a contattarmi, perché ho perso le sue email). Nel frattempo questo mese dovreste finalmente beccarvi la soluzione integrale e attesissima del terzo capitolo, mentre per ciò che riguarda il quarto, inizio a snocciolarvi dei piccoli segretini.

- Nuova modalità FEAR: completate il gioco almeno una volta a qualsiasi livello di difficoltà. Salvate la partita dopo i ringraziamenti per sbloccare l'opzione "Brand New Fear".
- Vestito da infermiera di Eileen: terminate il gioco una volta e salvate. Cominciate una nuova partita usando questo salvataggio e andate nella stanza numero 302 al terzo passaggio per trovare la divisa.
- Sega circolare: dopo aver terminato il gioco una volta, salvate e ricaricate poi andate nella foresta verso l'albero tagliato per trovare la sega circolare.
- Mitragliatore: terminate il gioco con una valutazione di almeno 9 stelle, quindi iniziate una nuova partita nella modalità "Brand New Fear".
- Sblocca tutte le armi: terminate una modalità arma con successo.
- Sblocca la modalità a un'arma: conquistate 10 stelle nella modalità hard.



Istruzioni e amenità varie

E cosa potreste trovare qui se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere? **Xenia Edizioni - TGM Tips & Spins, Casella Postale 853 -20128 Milano**

Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo 02-878567. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema -foto in JPG, grazie-): tipsexol@xenia.it. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre questi casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate SOLO sulla rivista, niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione), **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).

Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 300KB): non fareste altro che intasarlo per nulla e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco)(questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che capisca cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare... Tanto non ci capisco nulla lo stesso...

Calma e gesso, raga!

Codename: Panzers

La mancanza cronica di tempo e un po' di "allontanamento fisiologico" non mi hanno permesso ancora di provare le ultime "evoluzioni" della strategia tridimensionale in tempo reale, Ground Control 2 incluso. Codename: Panzers, pubblicato dalla crucchissima CDV, è un titolo che è molto piaciuto ad appassionati e non, quindi saranno tutti felici di sapere che per rendere le campagne un po' meno impegnative, si può sempre ricorrere ai canonici trucchetti, inseribili premendo il tasto INVIO mentre si sta giocando.

SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS	God mode per le unità
MOTORHEAD	Un colpo per un'uccisione
BICYCLEREPAIRMAN	Riparazioni gratuite
SPOTTHEBRAINCELL	L'unità guadagna 1000 XP
MONEYSONG	L'unità guadagna 1000 Prestigio
DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK	Vittoria della missione
MRHILTER	Chiama il supporto
THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD	Effetto sconosciuto
FREEWESTMEMPHIS3	God Mode
THESPANISHINQUISITION	Morti istantanee

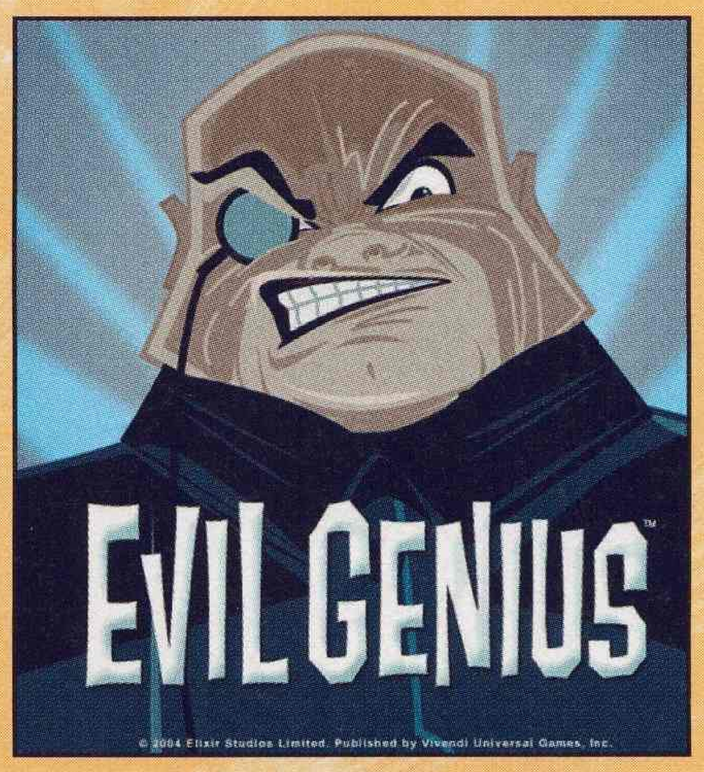
Evil Genius

Ma quanto è bello? Secondo me, Hassabis questa volta ha fatto un centro totale! Questo gioco è davvero un summa di tutti i titoli più rivoluzionari nella storia dei videogiochi, il punto di fusione tra tutti i sim e theme (che sarebbe anche una rima, per i più anglofoni).
Ma si può dire tutto di questo gioco, tranne che sia facile. Cosa c'è di meglio quindi che una selva di codici e codicilli assortiti per rendere la vita del genio del male decisamente più semplice?
Mentre si sta giocando, premere contemporaneamente CTRL+ALT+SHIFT+D poi rilasciare e premere il tasto \ prima di digitare i seguenti codici.

df_buildinstantobjects	Costruzione istantanea
giveall	Tutti gli oggetti
help	Mostra gli aiuti
money xx	Soldi, dove xx è un numero intero da 1 a 99999999
Setmaxpopulation	Aumenta la capacità totale di minion disponibili
Takeall	Rimuove tutto
Unlockglossary	Sblocca il glossario

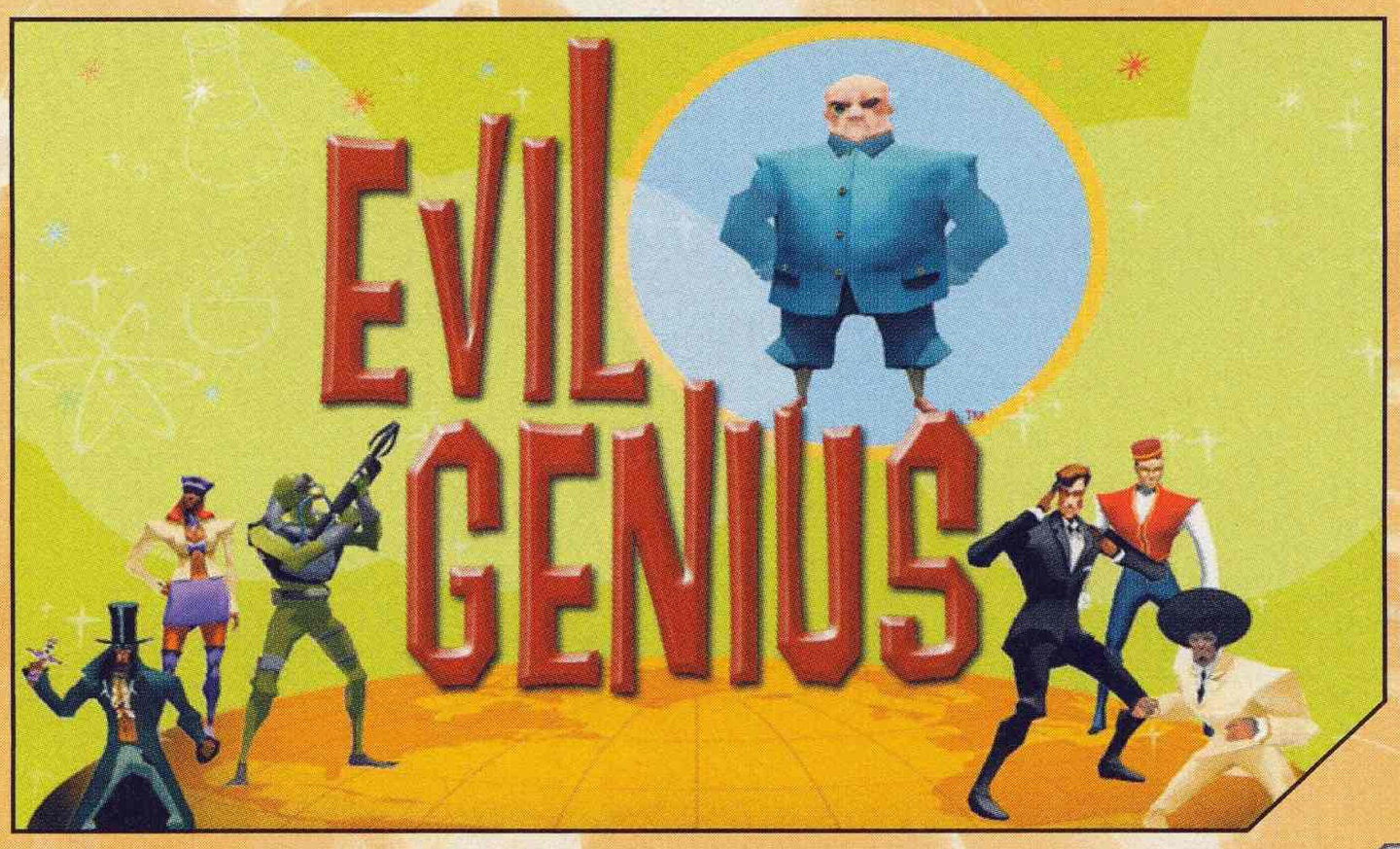
Un'alternativa consiste nello scrivere HUMANZEE mentre si sta giocando: apparirà un messaggio "Task Complete!" per confermare e potrete usare le seguenti combinazioni di tasti mentre state giocando per ottenere l'effetto desiderato.

CTRL+A	Un minion per tipo
CTRL+C	Soldi extra
CTRL+M	Attiva il caos globale
CTRL+N	Accesso a ogni oggetto
CTRL+S	Disattiva le esplosioni
CTRL+T	Accesso a tutte le trappole



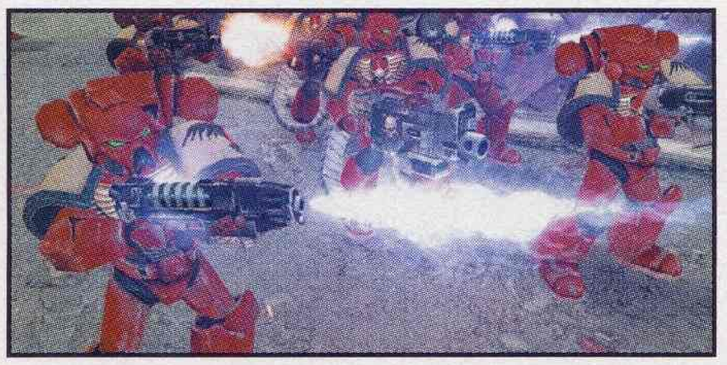
Ma non è finita qui, perché volendo si può accedere alla modalità debug passando per la modifica di un file. Andate nella sottodirectory \DynamicResources\Config del gioco e cercate il file Default.ksb, poi fatene una copia di backup. Aprite il file con un editor di testo e aggiungete la linea
ToggleDebugCommands:Ctrl+D
A questo punto aprite il file autoexec.con che si trova nella stessa directory e aggiungete la linea
DF_RedefineDebugShortcuts 1
Ora non rimane altro da fare che lanciare il gioco e premere CTRL+D per attivare la modalità debug, quindi pigiare il fatidico tasto \ per far apparire la console. Per visualizzare una lista completa dei comandi basta scrivere help.

CTRL+F	Incendia le unità
D	Uccide l'unità sotto al puntatore
CTRL+T	Completa l'allenamento del minion sotto al puntatore
DF_AgentsGoHome true	Spedisce a casa tutti gli agenti nemici (dalla console)
DF_BuildInstantObjects true	Costruzione istantanea degli oggetti (dalla console)
Money x	Aggiunge x denaro al totale (dalla console)



Warhammer 40,000: Dawn of War

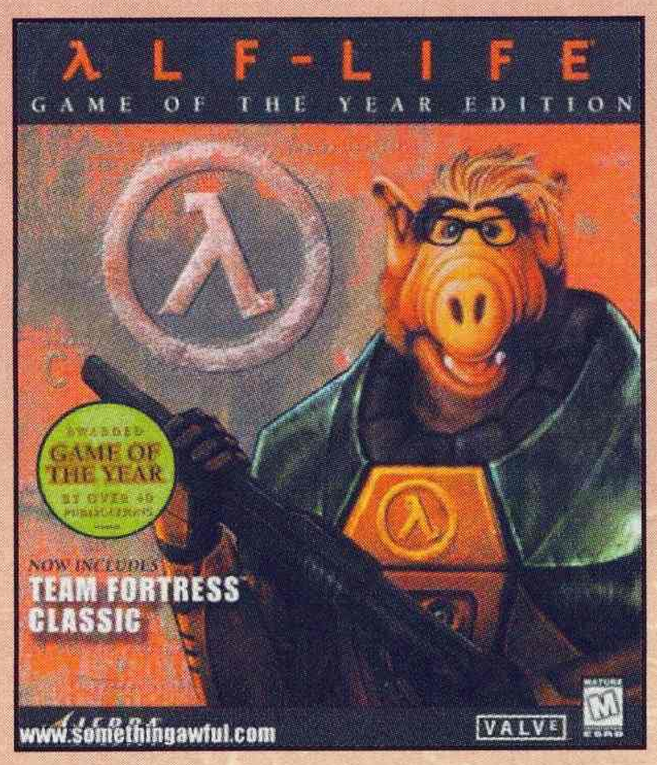
Lo strategicone basato sul board game di mamma Games Workshop ha letteralmente furoreggiato tra appassionati e non, per una volta non spezzando nettamente pubblico e critica.
Quando finisco Evil Genius, mi butto su questo, parola di lupetto.
La prima cosa da fare è andare nella directory in cui si è installato Dawn Of War e aprire la sottocartella \Profiles. Scegliete il profilo da utilizzare e poi spostatevi nella directory \singleplayer\campaign\state1 e aprite il file "campaignstate.lua" con un editor di testo qualsiasi (va benissimo anche il Blocco Note di Windows). A questo punto, non prima però di aver fatto una copia di backup del suddetto file, cercate le stringhe maxmission e scenario. Sostituite a entrambe il valore corrente con un bell'11 (in modo che appaiano maxmission = 11 e scenario = 11). Chiudete, salvate e lanciate il gioco per godere dei benefici appena conquistati: così potrete accedere a ogni missione della campagna!



Arx Fatalis

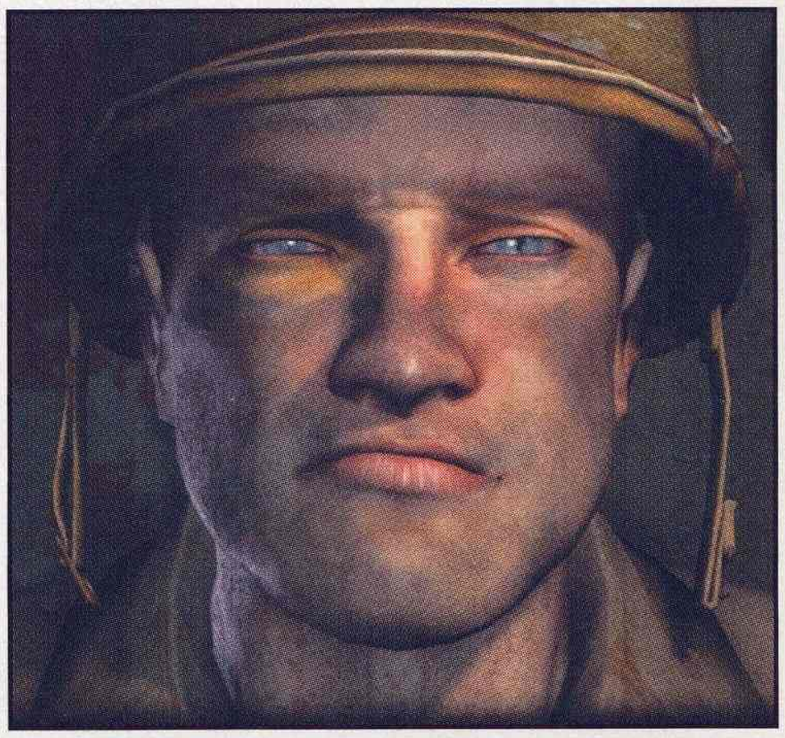
Ripubblicata di recente sui Silver Disk, la soluzione di Arx Fatalis conteneva un'inesattezza segnalatami da Nicola: "nel capitolo 4 e più precisamente nel livello della cripta, dove il giocatore deve mettere in ordine dei simboli attraverso dei dischi rotanti posti sul pavimento, tu hai scritto che l'ordine giusto è:
A B C
->
D E F
Alla posizione A dovrete mettere il simbolo del ferro di cavallo, B il sole, C il cerchio, D la K, E la luna con la stella, F la mezza luna. Quando avrete spostato le piastre, dovrete posizionare ciascun simbolo rinvenuto precedentemente sulle colonnine laterali.
Le prime tre posizioni andavano bene, invece nelle ultime tre ho dovuto solamente invertirle i simboli cioè: alla posizione D la mezza luna, nella posizione E la mezza luna con la stella e nella posizione F la K".
Una puntualizzazione che non fa male, anzi!

Il cantuccio dell'euforia paradossa in pillole



Ragazzi, anche questo mese non ho tanto spazio, quindi vado subito al sodo. Visto che siamo in tema e manca poco, le immagini vincitrici dell'angolino del rimorso ridanciano sono di El-Mazun (il famigerato "suoro" di TGM Online) (che grazie ai "giochi fedeltà" si è portato a casa praticamente tutti i titoli usciti su PC da un anno a questa parte. ndTMB) con ALF-Life e il cadeaux di AlexSK8 che fa il verso al poster di Fox Mulder. Davvero ci siamo? A livello di ninnoli invece, vince Tiziano Tarè con questa modella che non so chi sia, ma poco importa. Ve l'ho mai raccontata la storia della mostarda e del lesso? E della formaggiaia con le pere? Ci becchiamo tra pochi giorni sullo speciale Natale!

Medal Of Honor: Pacific Assault Demo



Il nuovo Medal Of Honor sembra davvero qualcosa di impressionante, sul filo de "La sottile linea rossa": i soldati giapponesi che corrono urlando, imbracciando il fucile, mi hanno fatto paura davvero.
Insomma, proprio quando sembrava che delle guerre si fosse detto tutto, i due "colossi" del genere sono pronti per affrontarsi nuovamente: chi vincerà tra La Grande Offensiva per Call Of Duty e l'assalto nel Pacifico di Medal Of Honor? Lo scopriremo nei prossimi mesi.
In attesa della versione finale del gioco (recensita dall'Elvino redazionale su questo stesso numero), potrete sollazzarvi con i codici per la demo: tutto quello che bisogna fare è abilitare prima i trucchi andando sulla proprietà del collegamento e quindi modificare la linea alla voce Destinazione aggiungendo +set ui_console 1 fuori dalle virgolette.
Lanciate il gioco come di consueto e richiamate la console con il tasto \ poi digitate i seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.

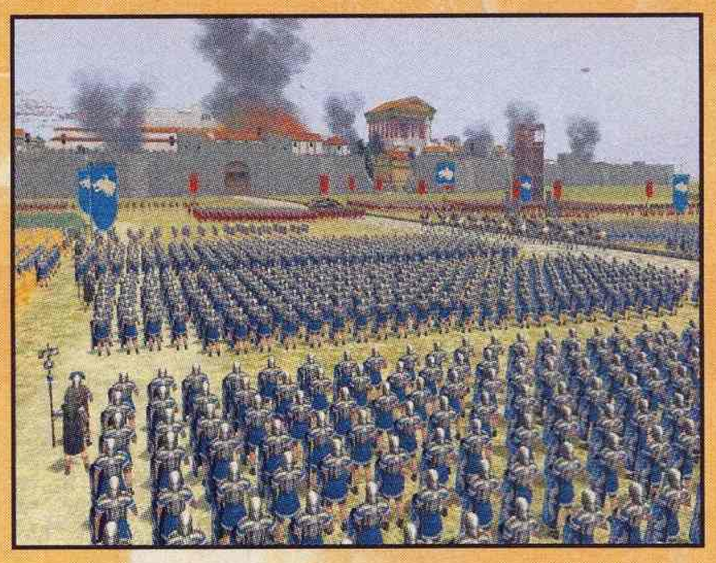
spawn weapons/JPN_44.hag	Mitragliatrice
spawn weapons/landmine_allied.hag	Mina
spawn weapons/US45.hag	US 45
spawn weapons/JPN_Model96LMG.hag	96 LMG
spawn weapons/type100_smg.hag	SMG
spawn weapons/US_Colt45.hag	Colt .45
spawn items/binoculars.hag	Binocolo

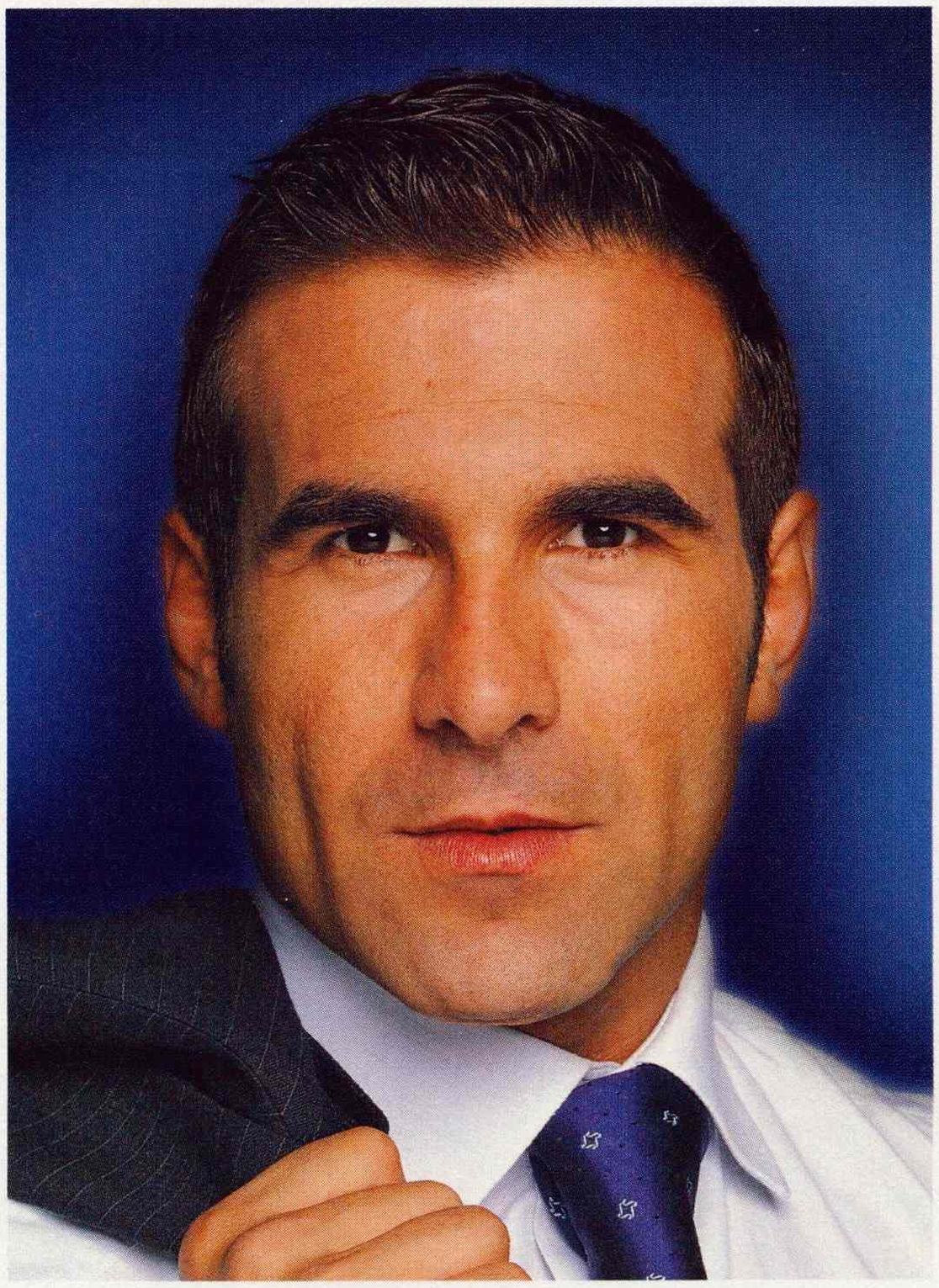
Rome: Total War

E alla fine anche questo titolone per il quale tutti nutrivano grandi aspettative, è giunto tra noi. Che siate appassionati o no, di seguito trovate l'elenco di codici e affini.
Premete il tasto \ e digitate i seguenti codici per ottenere i benefici riportati.

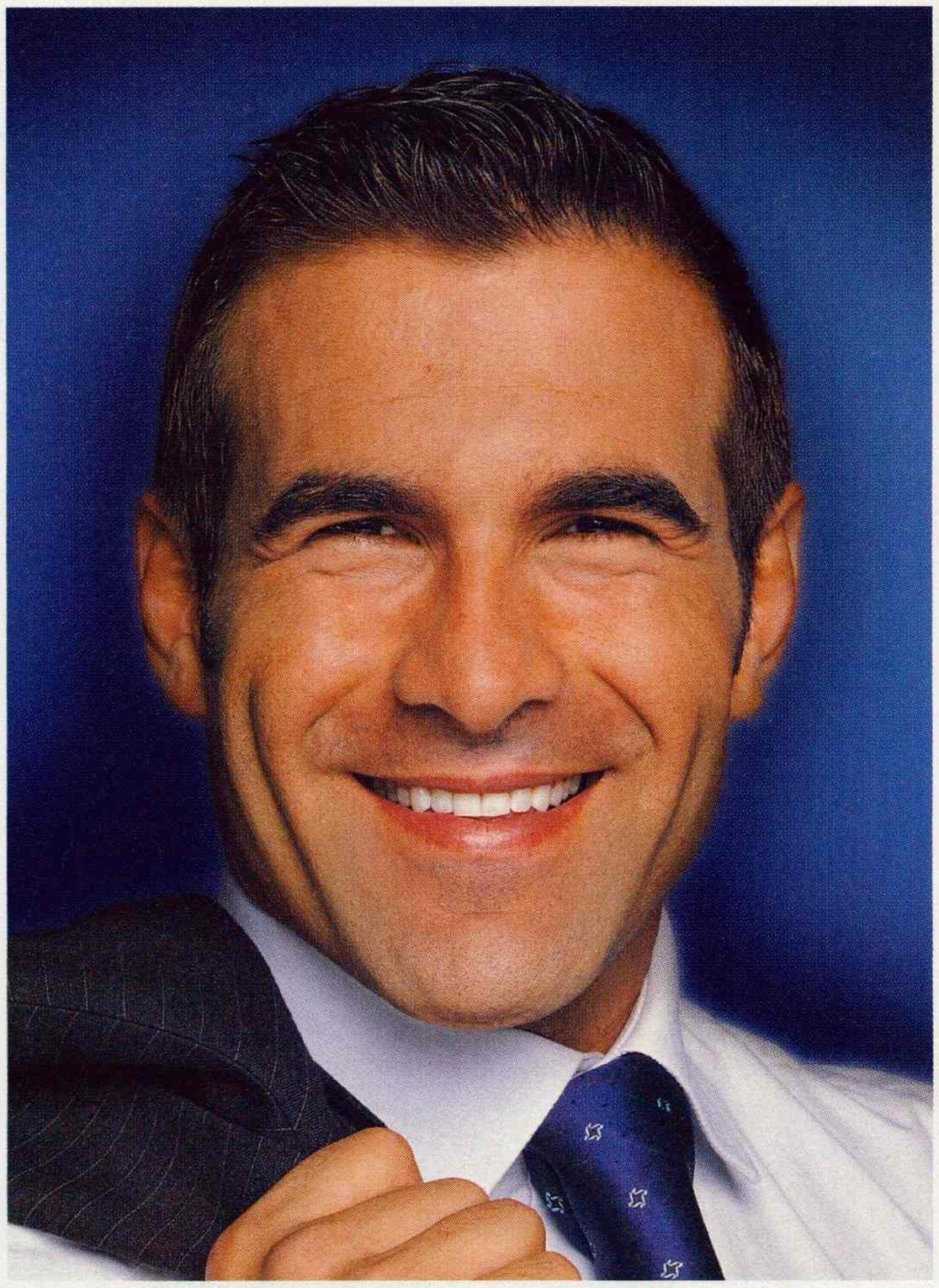
add_money 20000	Ottieni 20000 sesterzi
add_population <città> <#>	Aggiunge <#> popolazione alla <città>
auto_win <attacco/difesa>	Vittoria automatica tra <attacco/difesa>
bestbuy	Le unità costano il 10% in meno durante la campagna
capture_settlement <città>	Cattura la <città>
create_unit <accampamento/personaggio> <unità ID> <quantità> <exp/armor/arma>	Crea un'unità con le statistiche selezionate
date <anno>	Imposta la <data>
force_diplomacy <accetta/declina/off>	Forza gli avversari ad accettare le proposte diplomatiche
gamestop	Le unità costano il 10% in meno durante la campagna
give_trait <personaggio> <aspetto> <numero>	Il personaggio indicato assume le caratteristiche del livello
give_trait_points <personaggio> <aspetto> <numero>	Aggiungi i punti alla caratteristica indicata del personaggio
invulnerable_general <personaggio	Generale invincibile
jericho	Muri che cadono nella modalità battaglia
kill_character <personaggio>	Uccide il <personaggio>
list_traits	Elenco delle caratteristiche
move_character <nome> <x,y>	Muovi il personaggio <nome> alla posizione <x,y>
oliphaunt	Gli elefanti sono più grossi del 40% nella modalità campagna
process_cq <città>	Completa automaticamente tutte le costruzioni in coda
process_rc <città>	Completa automaticamente tutta la coda delle unità militari
season <summer/winter>	Cambio di stagione (estate/inverno)
toggle_fow	Abilita disabilita la nebbia di guerra

Per sbloccare tutte le fazioni senza giocare le campagne, andate nella directory \Rome - Total War\Data\world\maps\campaign\imperial_campaign e aprite il file di testo descr_strat.
A questo punto cambiate "unlockable" o "unplayable" in "lockable" e "playable".
Alcune modifiche potrebbero far inchiodare il gioco, perciò fate attenzione!
Per ottenere un gran quantitativo di denaro, raggiungere la directory Rome - Total War\Data\world\maps\campaign\imperial_campaign e aprire il file descr_strat, dopo aver fatto una copia di backup. Cercare la linea faction romans_julii, comfortable caesar
denari 5000
settlement
e cambiare il valore in 999999. Quando si gioca la Campagna Imperiale si è pieni di soldi.





Stampata con cartuccia originale



Stampata con cartuccia Refill

L'unica differenza ce l'hai stampata in faccia.
Con Refill risparmi fino al 70%.

Solo con Refill, da 10 anni il leader del consumabile compatibile per stampanti, hai la più vasta scelta di soluzioni all'altezza degli originali per qualità, performance, fedeltà al colore.

Scegli Refill, e sorridi. Hai trovato il massimo, spendendo il minimo.

SPEDIZIONE A SOLI **4 EURO***

COMPATIBILE CANON-EPSON	
4 cartucce per Canon BCI-3 (una per colore)	€ 16.00
2 cartuccia nero + 2 colore per Canon BC 21/24	€ 10.00
2 cartucce nero + 2 colore non Intellidge per Epson	€ 20.00
2 cartucce nero + 2 colore Intellidge per Epson	€ 30.00
2 cartucce nero + 3 colore per Epson C80, C82, C64, C84 da	€ 40.00
2 cartucce nero + 5 colore per Epson R200 e R300	€ 56.00
prezzi IVA inclusa	

COMPATIBILE HEWLETT PACKARD	
1 cartuccia nero #45 o #15 o #29 o #20	€ 19.00
1 cartuccia colore #78 o #23 o #25	€ 25.00
3 flaconi da 20 ml colore + accessori	€ 16.00
1 flacone da 120 ml nero + accessori	€ 18.00
STORAGE	
Confezione Video Case x DVD - Conf. 100pz.	€ 28.50
prezzi IVA inclusa	

Inchiostri - Toner - Cartucce Inkjet - Storage & Media

Refill®
Libertà di stampa

Ordina via Telefono, Fax, Email o Internet
Via Fornaciari Chittoni 25/27
42100 Villa Bagno (RE)
Tel. 0522.34.39.11 - Fax 0522.34.39.34

www.refill.it

IN RETE **RISPARMI** IL **10%** IN PIU'* SU TUTTI I PRODOTTI COMPATIBILI E L'INCHIOSTRO DIGITANDO IL CODICE **MVSCNP**

Refill è un marchio registrato di proprietà Refill s.r.l.: vietata la riproduzione in qualsiasi forma. I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi proprietari e sono citati solo a scopo di mostrare la compatibilità dei nostri prodotti. Il numero di ricariche è riferito sempre al modello di cartuccia con minor capienza. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso.
Le offerte sopracitate sono valide solo per gli ordini eseguiti via internet o presso la sede di Reggio Emilia.Tutti i prezzi indicati sono IVA Compresa. *Operazione promozionale valida fino al 31/12/2004.

Idb advertising.com

Mobile Zone

Tobia Bearzotti **tobix@xenia.it**

SMAU 2004, la fiera che in molti stavano aspettando, si è da poco conclusa. Volendo riassumere in poche parole quello che è stato il motto della fiera, potremmo utilizzare queste: tecnologia all'insegna della portabilità. E scusate se è poco...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!

Sempre più piccoli, sempre più potenti. La domanda di mercato si sta spostando inevitabilmente verso il mobile e, se prima era soprattutto nell'ambito dei professionisti, ora anche i gamer e, più in generale, gli amanti della tecnologia vogliono avere sempre più elettronica da portarsi addosso. Non è solo una questione di videogiochi, ma di multimedia in movimento. Lettori audio e video con capacità nell'ordine delle decine di Gigabyte che stanno nel palmo della mano, telefonini sempre più multimediali, ma anche palmari più potenti.

▲ Palm si appresta a sconvolgere il mondo dei cellulari con un sistema operativo che fa della connettività Wi-Fi il suo punto di forza.

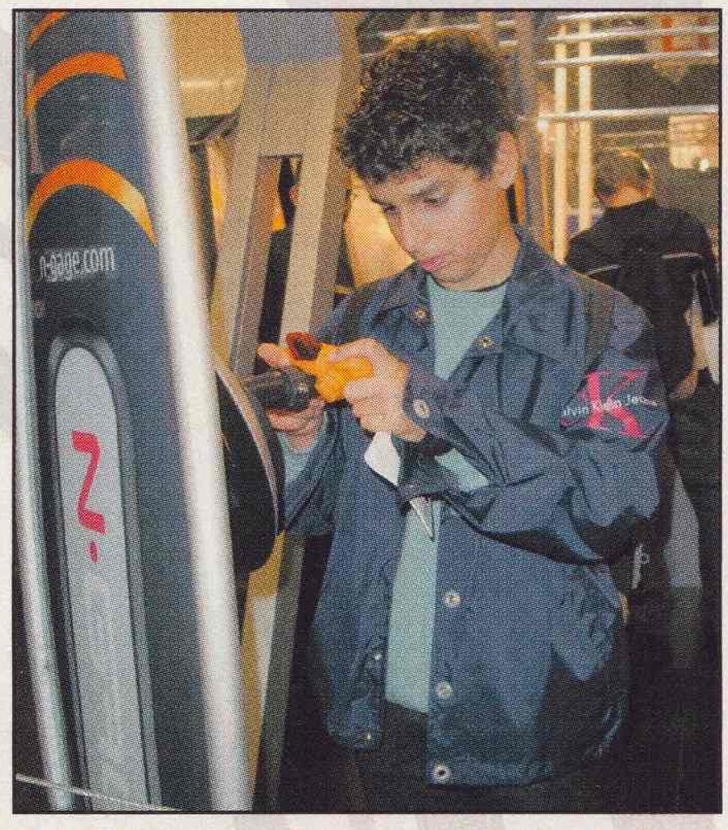
Per quanto riguarda i microprocessori utilizzati, fin'ora Intel e Samsung hanno dominato il settore. A SMAU erano presenti i primi palmari con processore a 627 Megahertz, a cui si accompagnano schermi LCD con risoluzione VGA e nuove funzionalità integrate. Ora possiamo non soltanto utilizzare la videocamera integrata nel palmare per fotografare, ma anche per filmare. Quanto tempo ci vorrà prima di avere programmi di elaborazione video direttamente su palmare? Non molto, probabilmente già dal prossimo anno cominceremo a vedere soluzioni di terze parti.

E mentre Intel impera, AMD non sta a guardare e ha già pronto il primo processore per palmare che viaggia alla velocità di 1 GHz. Si, avete capito bene! Il grande antagonista di Intel ha già in produzione un chip che consuma solo 6 Watt e surclassa tutti gli attuali contendenti, anche se per ora non sono ancora resi noti dispositivi che ne fanno uso. Certo che un Gigahertz non è poco, oltre ai palmari potrebbe anche essere utilizzato per notebook ultra leggeri: con un consumo così contenuto una batteria potrebbe durare un giorno invece che poche ore...

▲ La famiglia Intel PXA27X raggiunge una velocità di 624 MHz (ma ci saranno modelli più economici a 312 MHz) che, uniti al chip grafico 2700G, garantiranno ottime prestazioni nell'ambito multimediale e ludico.

N-GAGE RISALE L'ONDA

Nokia rilancia N-Gage QD a tutta birra. Nonostante l'accoglienza di mercato "tiepidina", il gigante della telefonia non si da per vinto e continua a battere ferro. Lo stand Nokia era esclusivamente dedicato a N-Gage QD, con un buon numero di nuovi titoli da provare, tra cui Fifa 2005, King of Fighters, Call of Duty, Operation Shadow e Requiem of Hell. I titoli per il piccolo telefono-videogioco stanno aumentando in maniera esponenziale, e la qualità pure. Però, a nostro avviso, c'è ancora troppo distacco con le prestazioni di un Gameboy Advance, anche soltanto in ambito 2D. È vero che N-Gage è un cellulare, e quindi integra funzioni inesistenti nell'avversario, ma la qualità media dei giochi non giustifica un "prezzo pieno" che spesso supera i 35 Euro. Insomma, sono meglio dei giochi Java, sono più longevi e tecnicamente più avanzati, ma il prezzo a nostro avviso dovrebbe porsi intorno ai 15 Euro. N-Gage dovrebbe dedicarsi a chi non vuole "impegnarsi" con un Game Boy, ma allo stesso tempo non vuole rinunciare ai giochi. E la fascia di prezzo diversa potrebbe contribuire a motivare l'acquisto...



▲ N-Gage era presente con un grande stand e decine di postazioni disponibili. Il target della console non è ancora definito: ragazzi di tutte le età mostravano una discreta curiosità verso il piccolo cellulare-console

SONY PSP E NINTENDO DS GRANDI ASSENTI

Certo, sappiamo che SMAU non è una manifestazione dove i videogiochi (soprattutto quelli nipponici) hanno particolare spazio, ma almeno una sbirciatina alla nuova

▼ I sub-notebook cominciano a destare nuovamente interesse. A fianco dei processori da notebook (Pentium M low voltage o ultra-low voltage) troviamo soluzioni come questa, basata su processore Samsung per palmari a 203 MHz. Scelta discutibile per le prestazioni, vincente per la durata della batteria.

▲ **Il lettore multimediale della coreana Xclef (www.x-clef.com) è dotato di hard disk da 20 a 40 giga, supporta tutti i tipi di file multimediali e si può connettere a TV ad alta risoluzione (HDTV), monitor DVI e impianti stereo Dolby Digital 5.1. Chissà se e quando lo vedremo importato in Italia...**

PSP e al Nintendo DS avremmo voluto darla... Il problema, forse, è che per la commercializzazione in Europa di entrambe le console parliamo di 2005 (inoltrato per Sony, primo quarto per Nintendo).
C'è di buono che, secondo le ultime notizie a riguardo, entrambi i sistemi saranno "region free" e potremo comprare le versioni asiatiche e americane della console, con la sicurezza che faranno girare senza problemi anche i giochi europei. Discorso diverso per i film su UMD (il supporto della PSP): in questo caso possiamo scordarci il region free, un po' come succede con i DVD video...

PALM ALLA CONQUISTA DEL MONDO...

PalmSource ha presentato il nuovo sistema operativo Cobalt 6.1, che sarà dedicato soprattutto alle piattaforme mobili. Come avvenne per Symbian, sembra che anche Palm consideri di primaria importanza coprire il prima possibile il settore dei telefonini multimediali, oltre che mantenere il predomino nel mercato dei palmari. Tra le caratteristiche più interessanti, citiamo il supporto nativo di Wi-Fi (802.11b), GSM, GPRS e Bluetooth, oltre al riconoscimento automatico dei kit viva voce e auricolari più diffusi sul mercato. Il telefonino si avvicinerà così alle prestazioni di un palmare, mentre gli Smartphone avvicineranno i palmari ai telefonini. Chi arriverà prima?

CELLULARI E ACCESSORI

Siamo rimasti stupiti di non trovare a SMAU 2004 stand di produttori come Philips e Nokia che, a parte N-Gage, si è guardata da presentare altri cellulari. C'era Samsung, Sharp, mentre erano assenti Panasonic, Nec, Motorola.
Siemens era presente ma dedicata soprattutto alla innovazione digitale in generale, e comunque non inerente alla telefonia. In generale un anno di grandi vuoti, in parte spiegabili con la crisi del settore che, evidentemente, ha fatto un po' tirare la cinghia alle aziende interessate.
Stiamo aspettando il salto di qualità; quel "balzo", per intenderci, che avviene ogni due-tre anni con l'affermarsi di una tecnologia nuova e importante, come il passaggio alle suonerie polifoniche e agli schermi a colori (prima), oppure l'introduzione dei telefonini con videocamera (dopo).
Quest'anno è mancato quel "fattore novità" che spingesse produttori e operatori a lanciarsi in aggressive campagne di presentazione. E l'UMTS? Ma si, quella tecnologia che doveva rivoluzionare il mercato delle telecomunicazioni, che prometteva contenuti e connettività a banda larga ovunque ci trovassimo...

▲ **Una vecchia conoscenza ritorna da Oriente: il lettore DAH220 della Mobiblu (www.mobiblu.com) ricorda molto da vicino quello della Digisette (Duo, se non ricordo male), a forma di cassetta e utilizzabile sulle normali piastre di riproduzione.**

Ebbene, nonostante sia ormai presente nell'offerta di tutti gli operatori, sembra che soltanto Tre l'abbia dedicata al "largo pubblico", mentre TIM e Vodafone per ora la mantengono nella fascia professionale o, comunque, concentrano i loro sforzi nel proporre soluzioni per MMS e navigazione GPRS integrata. Il "cambio" generazionale tra cellulari di seconda e terza generazione non è ancora maturo, e basta pensare al fatto che chi ha comprato un telefono a colori, nell'ultimo anno, difficilmente deciderà di spendere 350 o più Euro per cambiare senza avere un effettivo servizio a prezzi ragionevoli. La connessione a Internet costa ancora troppo... E a WAP ancora di più. Magari Babbo Natale porterà una discesa di prezzi per tutti... Sarebbe un bel regalo!

▲ **Windows Media Center promette di rivoluzionare la gestione di file audio-video dentro e fuori casa. Ma quanto dovremo spendere?**

MADE IN TAIWAN

In compenso c'erano una valanga di produttori asiatici provenienti da Cina e Corea, con piccoli stand e alla disperata ricerca di un distributore, o di qualcuno che fosse minimamente interessato ai loro prodotti. E dire che i cellulari che abbiamo avuto modo di vedere non erano affatto male, né come design né come dotazione tecnica. Inoltre c'erano anche lettori portatili multimediali, sia audio che video, con memoria di tipo volatile o dischi fissi integrati. Insomma, il Gigante Asia sta bussando con la sua tecnologia a basso costo... Quanto ci vorrà prima che riesca a insinuarsi in prima persona anche nel campo della telefonia? A qualche produttore potrebbe non stare simpatico trovarsi tra i piedi un concorrente che vende un prodotto del tutto simile a metà prezzo...

◀ **Dalla Corea con furore: decine di lettori MP3 con le caratteristiche e il design più disparato. Al di là della componentistica i prezzi proposti agli eventuali distributori erano molto più bassi di quelli che siamo abituati a vedere nei grandi magazzini.**

ABBONATI!

TGM TI REGALA

MEN OF VALOR

Versione DVD

109,00 €

13 Riviste +
13 DVD Demo +
13 Giochi completi

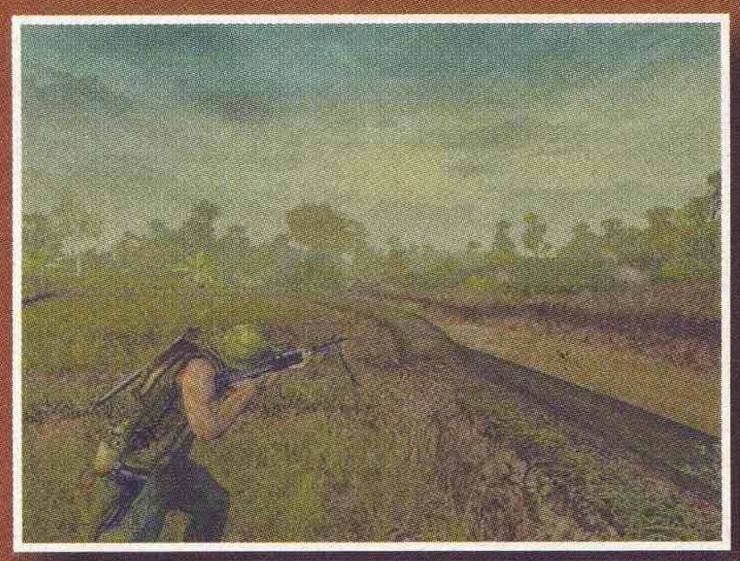
Codice abbonamento: 980-170-DV02-016

Versione CD

99,00 €

13 Riviste +
26 CD Demo +
13 Giochi completi

Codice abbonamento: 980-170-D02-016



THE GAMES machine

NUOVO ABBONAMENTO
1 ANNO 13 NUMERI!

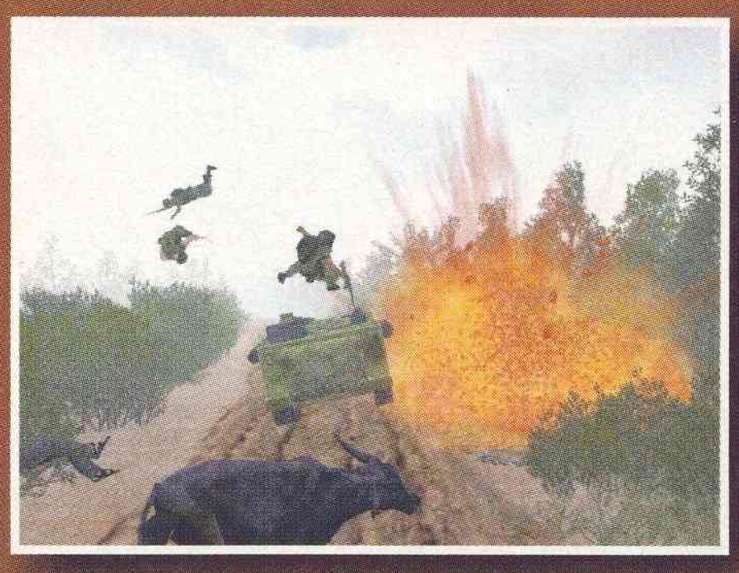
+ VELOCE *consegna in 5 giorni lavorativi dalla spedizione della rivista*

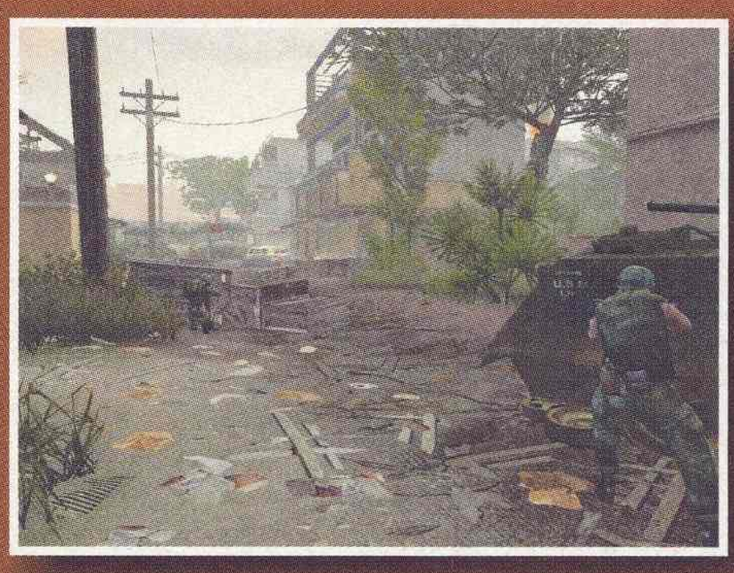
+ SICURO *imballo protettivo non trasparente per evitare furti*

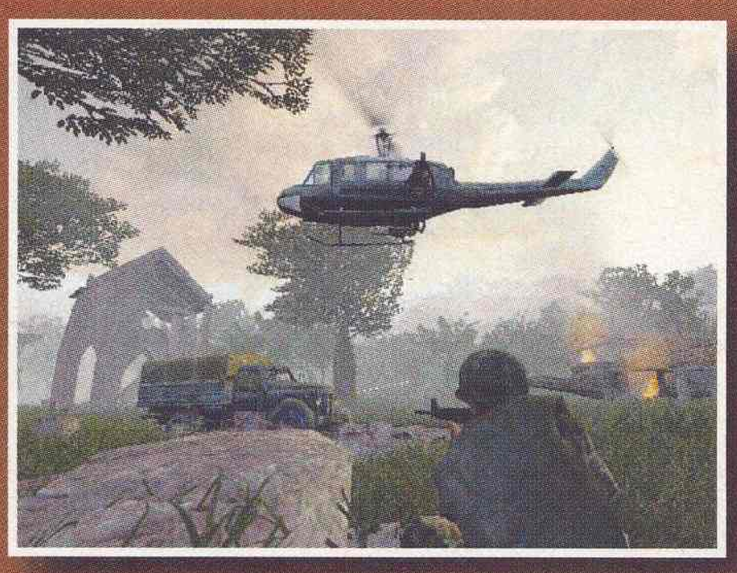
+ ATTENTO *gestione dei problemi direttamente dalla redazione*

COME ABBONARSI?

- Compila il bollettino allegato inserendo in stampatello tutti i tuoi dati
- Inserisci il codice abbonamento nello spazio della causale sul bollettino
- Versa l'importo presso un qualsiasi Ufficio Postale
- Invia copia della ricevuta di pagamento al fax 02 66030267 per accelerare i tempi di registrazione NOTA BENE: i tempi di attivazione che comprendono la comunicazione da parte di Poste Italiane dell'avvenuto pagamento e l'inserimento del nominativo nella lista di spedizione, sono di circa 20 giorni
- Per informazioni: **abbonamento@xenia.it**







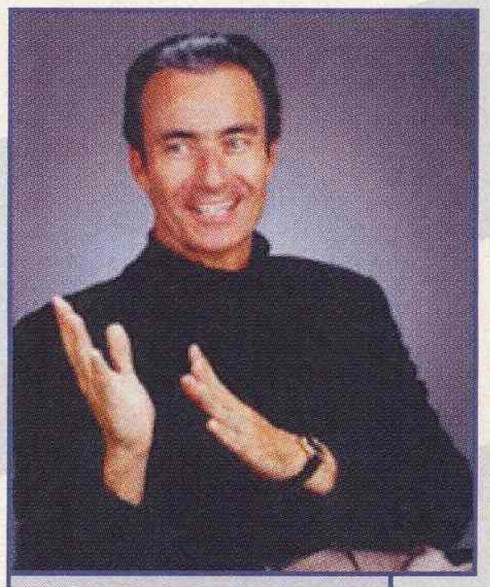
Time Machine

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

Tutti conoscono il nome Electronic Arts, il primo marchio videoludico capace di raggiungere il miliardo di dollari di fatturato. Non tutti, però, conoscono il nome del papà di un simile impero. Roba da ricchi...

TRIP HAWKINS: IL SIGNOR ELECTRONIC ARTS

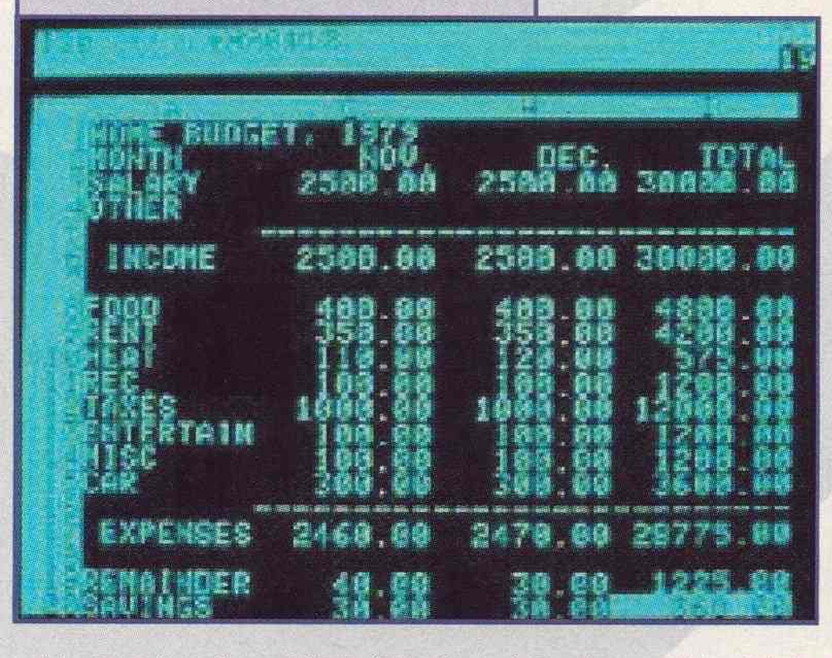
Non è da tutti fondare una compagnia capace di diventare in meno di due decenni la più grande software house ludica del mondo. E non è da tutti abbandonare una miniera d'oro da milioni di dollari per seguire nuove, rischiose ambizioni. Questa è la storia di Trip Hawkins, il piccolo Bill Gates dei videogame.



Trip Hawkins spiega le sue strategie per il futuro.

Nato a Pasadena nel 1953, William M. Hawkins III (il nickname Trip deriva dal III) era il felice rampollo di un'agiata famiglia californiana (il padre era un dirigente aerospaziale di San Diego). Fin dalla più tenera età, il piccolo William mostrò una decisa propensione per tutto ciò che aveva a che fare con il gioco. Coi videogame ancora confinati in territori a metà strada tra realtà e fantascienza, furono i giochi da tavolo ad appassionare maggiormente Trip, letteralmente ossessionato dall'interazione che si instaurava tra persone in competizione tra loro durante partite a Strat-O-Matic o a carte tematiche (football e baseball). Questa passione lo accompagnò anche negli anni a venire, trasformandosi lentamente da semplice e intenso svago infantile in "affaristico" interesse adulto. Negli anni della High School Trip maturò la decisione di lavorare in pianta stabile nel settore ludico ma, come spesso avviene per gli esordi tanto sospirati, i risultati si dimostrarono fallimentari. Dopo aver ricevuto dal padre una somma di partenza di cinquemila dollari, il Nostro avviò una casa editrice di giochi da tavolo, destinata a una brevissima e sfortunata esistenza. Lasciatosi alle spalle la scottante esperienza, Hawkins si iscrisse ad Harvard dove, tra studi e svaghi, continuò a coltivare il suo sogno nascosto. Fu proprio all'università che Trip ebbe l'opportunità di entrare in contatto con i computer, un incontro che cambiò per sempre il suo modo di concepire l'intrattenimento. Agli occhi di Hawkins l'informatica era la nuova frontiera del gioco, un mondo ancora in gran parte inesplorato ma già ricco di prospettive inimmaginabili. Il primo, curioso esperimento del giovane William in ambito videoludico fu un computer game che simulava il Superbowl del 1974 tra Miami Dolphins e Minnesota Vikings, un programmino destinato a creare un piccolo caso all'interno del campus: la partita "vera", disputatasi il 13 gennaio al Rice Stadium di Houston, terminò col successo di Miami per 24 a 7. Meraviglia delle meraviglie, qualche settimana prima il programma di Trip aveva previsto un risultato finale di 23 a 6 per i Dolphins!

Il VisiCalc, antenato di Excel fortemente voluto da Hawkins sull'Apple II.

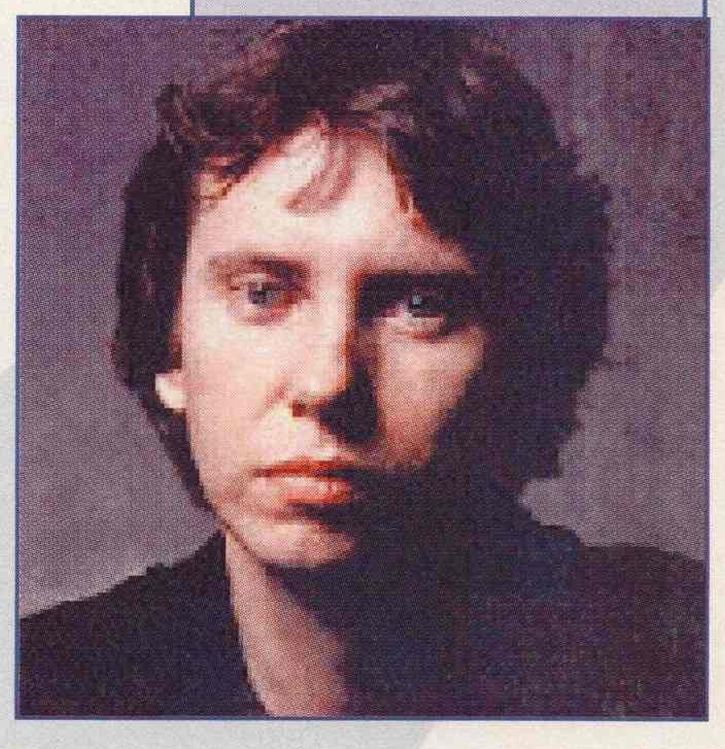


APPLE EMPLOYEE #68

Gli studi intanto proseguivano e, manco a dirlo, Hawkins si laureò magna cum laude con una tesi sulla strategia e la teoria applicate ai giochi. Seguì poi un MBA (Master of Business Administration) a Stanford che gli aprì le porte della Apple. Trip entrò nella grande famiglia della Mela nel 1978 come sessantottesimo dipendente, all'indomani del debutto dell'Apple II alla prima West Coast Computer Faire. Nella sua veste di manager della pianificazione commerciale dell'azienda, Trip cercò di convincere il mondo del business ad adottare l'Apple II come potente macchina per affari. Per raggiungere il suo obiettivo, Hawkins tentò in ogni modo di ottenere la distribuzione in esclusiva del programma VisiCalc, una specie di Excel antidiluviano sviluppato da Dan Bricklin e Bob Frankston per Personal Software. Le enormi richieste economiche di Personal Software (un milione di dollari) convinsero tuttavia i vertici di Apple ad abbandonare l'idea dell'esclusiva, decisione che scontentò non poco il vulcanico Trip.

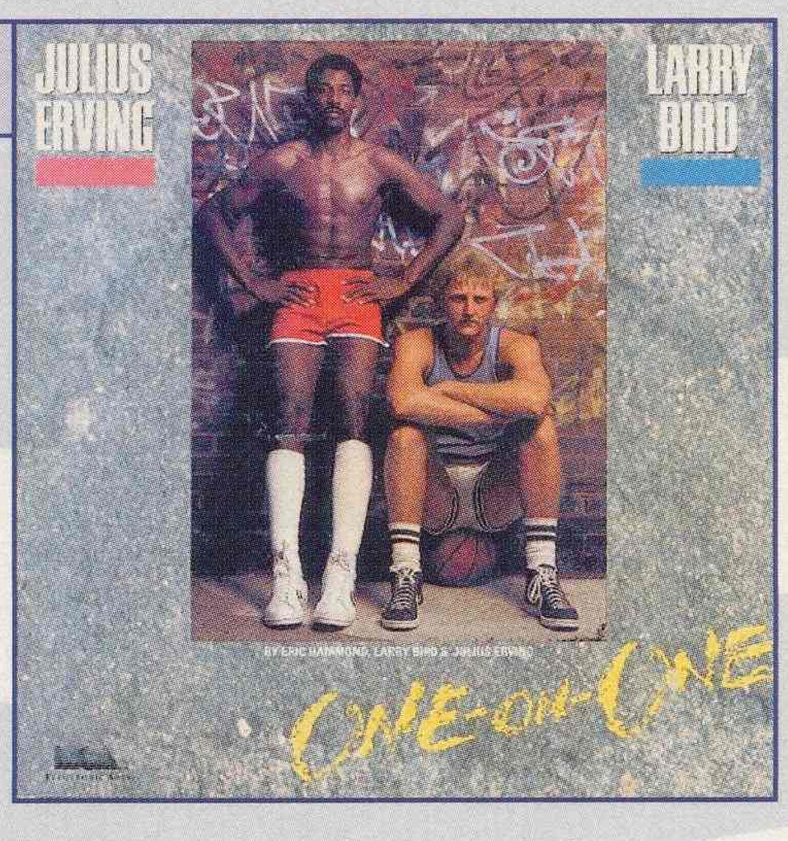
Poco male. Da uomo pieno di risorse quale è sempre stato, Hawkins se ne andò con la ferma intenzione di realizzare una volta per tutte il sogno della sua adolescenza, produrre videogame. Con un capitale iniziale di centoventimila dollari fondò insieme a Rich Melmon, Tim Mott, Bing Gordon, David Maynard e Joe Ybarra la società Amazin' Software. Era il 28 maggio 1982. Di lì a

Dan Bunten, uno dei programmatori più talentuosi degli anni Ottanta.



TRIP E IL CIOCCOLATO DIGITALE

Nata nel 2003 dopo le disavventure di 3DO, Digital Chocolate è la nuova scommessa di Trip Hawkins, una software house totalmente dedicata alla diffusione su ampia scala di videogame per cellulari. Il mercato dei giochi per mobile è in forte espansione e un vecchio volpone come Hawkins non poteva certo lasciarsi scappare un'occasione simile. L'ambizioso obiettivo di Trip è quello di introdurre un nuovo standard qualitativo per prodotti spesso snobbati dai veri appassionati di videogiochi. E poi, stando alle sue stesse parole, il cellulare è il primo, vero, personal computer.



La copertina del celebre Dr. J and Larry Bird Go One to One (1983)

poco quell'oscura ragione sociale avrebbe lasciato strada a un marchio oggi noto in tutto il mondo.

ARTI ELETTRONICHE ALL'ORIZZONTE

Dopo l'accantonamento del nome SoftArt perchè troppo simile al già esistente Software Arts, il ballottaggio si restrinse a Electronic Artists (in onore della cinematografica United Artists) ed Electronic Arts, con la seconda proposta che riuscì infine a spuntarla. Nelle vesti di CEO e presidente della neonata società, inizialmente ospitata negli uffici della Sequoia Capital, Hawkins delineò le proprie strategie future seguendo linee inedite rispetto a quanto messo in mostra dai giganti dell'intrattenimento Atari e Mattel. La centotrentaseiesima software house statunitense era appena nata e già pensava in grande.

L'elemento che più stava a cuore al Nostro, era il rapporto diretto e viscerale con gli sviluppatori, un modus operandi che avrebbe fatto scuola negli anni a seguire, tanto da trasformare i creatori di videogame in vere e proprie rockstar idolatrate dalle masse.

Il concetto di opera d'arte, già evidente nel nome stesso della software house, investiva così un ruolo altrimenti oscuro e poco valorizzato nel videogioco, conferendogli uno status di assoluto spessore.

Il Panasonic Real 3DO Multiplayer. Un fiasco colossale...

Non a caso, molte delle prime produzioni di Electronic Arts presentavano package in stile album musicale, con il titolo del gioco accompagnato dal nome del programmatore, novello guru dell'era elettronica appena sbocciata. La creatura di Hawkins, dal canto suo, si sarebbe presentata agli sviluppatori nel ruolo di producer, realtà già ben nota in ambito musicale ma ancora poco teorizzata nel settore informatico-ricreativo.

Tra i primi titoli marchiati Electronic Arts, tutti per Apple II e Atari 800, spiccava Dr. J and Larry Bird Go One to One (1983), uno contro uno cestistico che aveva per protagonisti i due più grandi giocatori NBA dell'epoca. Il gioco, ideato dallo stesso Hawkins e programmato da Eric Hammond, ebbe un enorme successo e inaugurò il ricchissimo filone dei videogame sponsorizzati da grandi nomi dello sport, culminato col multimilionario, e ancor oggi vendutissimo, Madden NFL Football. Il fiuto di Trip aveva fatto centro.

Electronic Arts nel frattempo aveva cominciato a macinare dollari a palate e il trasferimento nella sede di San Mateo fu la logica conseguenza di un'espansione senza sosta. Nella galleria di campioni assoldati da Hawkins trovarono via via posto nomi del calibro di Jon Freeman, Anne Westfall e Paul Reiche III, oltre a Dan Bunten, geniale autore di M.U.L.E., seminale esperimento di videogame gestionale, e tutto il collettivo Ozark.

Nonostante la sequela di successi inanellati ininterrottamente per quasi un decennio (Pinball Construction Set, The Bard's Tale, Earth Orbit Station, Marble Madness, PHM Pegasus, Racing Destruction Set, Realm of Impossibility, SkyFox, Strike Fleet, e Wasteland), Hawkins si sentiva sempre più stretto nelle maglie della creatura che lui stesso aveva plasmato e, quel che più contava, il successo montante dei console game aveva mostrato una strada alternativa tutta da percorrere.

3DO: ANCHE I RICCHI PIANGONO

Con un colpo di scena degno del miglior regista, nel 1990 Trip abbandonò Electronic Arts al suo destino d'oro e fondò la 3DO, con la speranza di poter battere SEGA e Nintendo sul loro campo. La nuova società, in un primo momento solo produttrice di hardware, cominciò lo sviluppo del Real 3DO Multiplayer, la prima game machine a utilizzare il supporto compact disc al posto delle cartucce. Le grosse offerte economiche ricevute nel frattempo convinsero Hawkins e il suo entourage a rinunciare a una console made by 3DO e a optare per una semplice ma remunerativa fornitura di tecnologia a terze parti (Sanyo, Panasonic e Goldstar). Mai scelta fu più infausta. Il lettore CD di 3DO, caratterizzato da un costo esorbitante (circa 700 dollari), nonostante le ottime premesse non riuscì a vendere quanto sperato, gettando la società di Trip in una crisi finanziaria dalla quale non si sarebbe più risollevata. Intraprendendo un cammino seguito anni dopo anche da SEGA, la 3DO abbandonò il settore hardware per rivolgersi unicamente al software ludico, ma le cose purtroppo non migliorarono.

L'avvento delle console a 128 bit trovò Hawkins impreparato e l'ultimo treno fuggì via inesorabile. La pubblicazione, anche su PC, di alcuni titoli pur validi (oltre alla serie High Heat Baseball, tutta la saga di Might and Magic e Heroes of Might and Magic) non salvò la società dalla bancarotta, con conseguente liquidazione nel 2003 e inevitabile caccia ai pochi pezzi pregiati rimasti da parte dei soliti avvoltoi.

La stella di Trip, dopo i fasti di Electronic Arts, era definitivamente tramontata? Neanche per idea! Raccogliendo quanto di buono seminato nel corso di due decenni vissuti sulla cresta dell'onda, il buon Hawkins ha deciso di ripartire con l'ennesima sfida: Digital Chocolate, una software house impegnata nella produzione di videogame per cellulari. Il fiuto, dopo la brutta esperienza di 3DO, è tornato quello di un tempo? Ai posteri l'ardua sentenza...

Un'immagine del buon High Heat Baseball 2000 per PC, una delle ultime produzioni di 3DO.

Davvero ecologico questo angolo di

Bovabyte

che raccoglie i rifiuti e rimanda l'università!

Noi Bovas **bovabyte@bovabyte.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Anche tu sei un genio? Metti alla prova le tue teorie nel forum BovaByte+QI-Zero!

LA POSTA DI MAX CIOÈ

< M A X C I O E @ B O V A B Y T E . C O M >

Bella storia a tutti ed eccomi qua di nuovo, cioè sono qui perché cioè voi continuate a scrivermi. E cioè se voi mi scrivete io cioè rispondo. Ma direi che cioè è inutile dilungarsi qui e cioè passiamo alle missive.

CONSIGLI PER RAGAZZA DARK

Ciao Max, cioè io sono un tipo che ci sta dentro di bella, sono anabolizzato al punto giusto e ho sempre l'abbronzatura perfetta. Cioè le tipe della mia compa sbarellano di brutto, ma io cioè mi piace una tipa che è sempre cioè vestita di nero che abita allo stesso piano di dove cioè abito io. Cioè io ho provato tutte le mie tecniche cioè per farla sbarellare anche lei per me, l'ho pure invitata alla discoteca techno che ci sta più dentro della mia città, ma cioè lei prima di tutto ha rifiutato, e poi penso che rifiuta anche a me. Allora mi guardo allo specchio e non riesco a capire perché lo fa. Hai dei consigli per me grande Max?
Chicco.

Cioè dico, è inutile picchiare la testa contro il muro per una tipa del genere: con lei non c'è storia. O ci conciamo anche noi in questo modo da sfighi, o è meglio se lasciamo perdere cioè...

Carissimo Chicco, se, come ho capito io, la tipa che ti piace è una dark, beh, cioè è ovvio che non gli piaci cioè. Cioè tu sei muscoloso e abbronzato e in questo non ci vedo niente di male, cioè anzi è un bene, ma come ho avuto modo di spiegare qualche mese fa in queste pagine, cioè non è detto che a tutti piacciono le stesse cose, capito? Per quanto riguarda il tuo problema, cioè devi essere motivato di brutto perché devi fare un cambio radicale. Devi rinnegare cioè tutti i tuoi valori e cioè toglierti dalla faccia la tua abbronzatura prima di tutto, poi cioè cambiare anche look e vestirti di nero anche tu, cercando magari anche di nascondere il più possibile il bicipite, è essenziale. Credo anche che se ci vuoi stare dentro con lei dovresti fare per lo meno finta che ti piace la musica gotica e non la techno. Però, cioè mi domando io, sei sicuro che ne valga la pena? Una mossa del genere ti inimicherà cioè tutta la tua compa. Pensaci bene.

SCEGLIERE LA GIUSTA UNIVERSITÀ

Caro Max, cioè non so come ma quest'anno sono all'ultimo anno delle superiori, e cioè il mio vecchio dice che se non vado all'università cioè l'anno prossimo vado a lavorare. Cioè secondo me l'università non serve a nulla, ma un mio amico che ora va a lavorare a volte è troppo stanco per la disco e allora cioè non so se ho voglia di andare a lavorare. Cioè vorrei un consiglio da te, tu cosa faresti?
Rick.

Cioè tutto sommato 'sta storia dell'università può anche essere divertente. Voglio dire, non è che uno dopo essersi iscritto deve studiare cioè per forza!

Cioè ti capisco benissimo, pure il mio vecchio cioè si è messo in testa che io posso cioè diventare un avvocato, ma cioè io preferisco essere un gran figo adesso che un avvocato tra un po' di anni e allora cioè non ci sto dentro a farlo. Analizzando attentamente la tua situazione cioè vedo almeno tre alternative:
1. Vai a lavorare, poi fai di tutto per farti licenziare se sei troppo stanco per la disco il venerdì sera
2. Fai finta di iscriverti all'università, e in questo caso, cioè tanto fai finta, scegli la facoltà che inizia più tardi, e cioè rimandi il problema all'anno prossimo, cioè quando il tuo vecchio si accorge che non hai dato esami
3. Simile al punto 2), ma ancora più pratico: ti fai cioè bocciare quest'anno, così cioè resti ancora in quinta e cioè rimandi ogni decisione all'anno prossimo, dove cioè puoi ancora giocarti la carta dell'università.
Ovviamente cioè quando è possibile io suggerisco sempre l'opzione 3. Ciao e buona fortuna.

LE FOLGORANTI IDEE DEL PASTORE

LO SMALTIMENTO COSTLESS DEI RIFIUTI TOSSICI INFORMATICI

Erano già diversi giorni che il Pastore non si faceva più sentire e, dobbiamo ammetterlo, la cosa un po' ci preoccupava. Sappiamo benissimo, ormai, che da quando si è sposato il nostro pecoraio di fiducia è diventato molto più morigerato ma, quando si tratta di materiale informatico, non c'è bilancio familiare che tenga, con gran gioia – immaginiamo – della gentile (e fin troppo paziente) consorte. Così, colti da un improvviso quanto provvidenziale presentimento, abbiamo deciso di investire qualche centesimo in una telefonata e, come si sa, le telefonate allungano la vita. "Prontooo? - ci accoglie una voce triste e malinconica – Chi èeeee?" "Siamo noi, Pastore, siamo i tuoi amici Bovas! Sei contento di sentirci? Ci stavamo un po' preoccupando perché è da qualche tempo che non ti sentiamo!" "Aaah! È per questoooo? Grazie, mi fa davvero molto piaceeereee se vi preoccupate per meee... Però se evitaste di effettuare chiamate a carico del destinataaariooo, forse, lo apprezzerei di piùuuuu" "Accidenti, ma come facevi a sapere che ti chiamavamo a carico, e per giunta col cellulare?" "infatti non lo sapeeevoooo! Ma grazie per avermelo dettoooo! Ad ogni mooodooo, sono un po' triiiisteeee! Da quando il comune ha deciso che i rifiuti informatici sono rifiuti speciaaaliiii, e che abbisognano di uno smaltimento appoooostaaaa, io non so più dove sbattere la teeestaaaa! Capite? Dove posso buttare via la scheda video comprata un mese faaaa? Ormai è obsoleeetaaaa! Si può sapere che me ne facciooooo? Tanto vale che la butto! Chi la vorrebbe mai una X800XT quando ci sono già in giro le 6800 Ultra in configurazione SLI?" "Ehm, Pastore, non preoccuparti per la tua vecchia scheda video... la raccogliamo noi! Dicci solo dove la vuoi buttare via che arriviamo!"

Il Pastore ci ha mostrato anche il suo prototipo di cassonetto differenziato per rottami informatici. Mah... chissà, magari un giorno li vedremo in giro davvero!

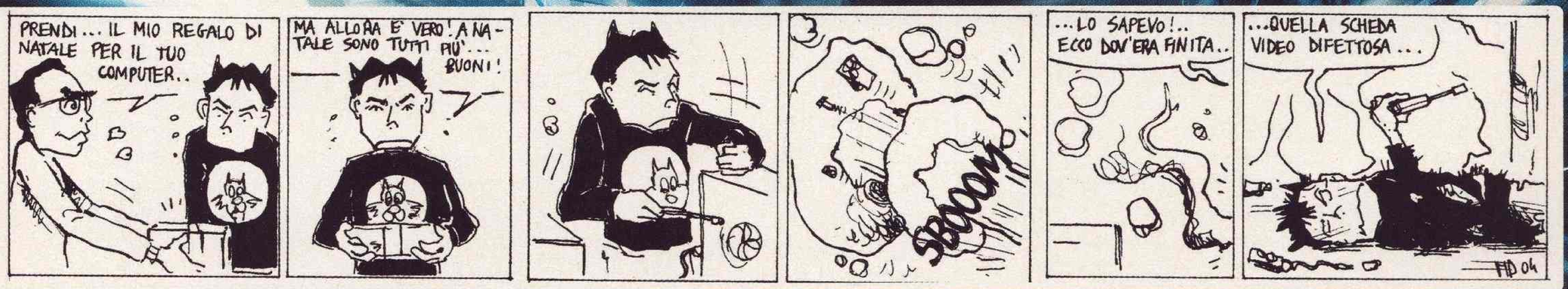
Non avessimo mai fatto quella battuta. Invece di presentarsi con la scheda, il giorno dopo il Pastore si è presentato in grande spolvero, con tanto di giacca e cravatta. Noi sappiamo benissimo che il Pastore in giacca e cravatta è sinonimo di guai: lo abbiamo visto conciato in questo modo soltanto 1) al suo matrimonio, 2) quando ci ha proposto di costruire un microprocessore in fibre ottiche di Murano e 3) quando aveva installato un videopoker truccato sotto gli uffici della Redazione, attirandosi le ire di tutti i colleghi. Stavolta, però, era ancora peggio di quello che potevamo immaginare: "La scheda non ce l'hoooo! Ho deciso di tenerla, perché ho visto che overcloccandola fa più punti al 3D Mark di due 6800 in SLI! Però, visto che vi siete proposti di raccogliere i miei rifiuti informaaaticiii, ho pensato che in fondo potevate raccogliere anche quelli di tutti gli aaaaltriiiii!" "Ma Pastore... noi veramente..." "Guardaaaateee, vi ho già portato le divise da operatori ecoloooogiciiii. Raccoglierete per me i vecchi mooonitoooor, le vecchie schede maaaadriiii, i vecchi hard disk... poi li smontereeeteee, suddividerete tutti i componenti elettrooniciii in tante piccole scatoleeetteee, li controllerete a uno a uno con un testeeer, e poi metterete da parte quelli che non funzioooonanoooo. Così li buttiamo via, mentre tutti gli altri li rivendiamo alle azieeeendeeee!" "Pastore, l'idea è bella, ma i computer contengono arsenico, piombo, cadmio, agenti mutageni e cancerogeni! Come puoi pretendere di rimuoverli in sicurezza?" "...e infatti li rimuoverete così, a mani nuuudeee, in fondo bisogna pur risparmiare su qualcosa, no? (eh beh, sì, i guanti costano... ndD) Un mio amico orientale mi ha spiegato come si faaaaa, lui ha un esercito di bambini a cui ha detto che si tratta di un gioco nuooovoooo! Ma siccome in Italia il lavoro minorile è reaaatoooo, ho deciso di impiegare voi due direttameeeenteeee!"

Non serve prenderli a mitragliate i vecchi PC! Diventano schifezze lo stesso, una volta rottamati.

"Pastore, l'idea è semplicemente folle! Non ci presteremo mai a questo lavoro nero e pericoloso! E poi spiegaci... una volta raccolti i componenti elettrici difettosi... come intendi sbarazzartene?" "Questa è la parte più geniale del piaaanoooo! Siccome lo smaltimento dei rifiuti speciali costa un occhio della teeestaaa, ho deciso di compiere un viaggio fino all'Etna ogni sei meeesiiii, e poi di gettare tutto il rottame elettrico direttamente nella bocca del vulcaaaanoooo! Vuoi che la temperatura della lava non riesca a scioglierli per sempre senza emettere gas toooossiciiii?" Inutile aggiungere che esattamente un secondo dopo il nostro amico è stato riportato alla ragione, o per meglio dire al sonno della ragione, se non al sonno e basta, con un poderoso SBONK!, pesante e nodoso. Ciò che è successo, però, ci ha indotti lo stesso a una riflessione: visto che i rifiuti informatici devono per forza finire da qualche parte, le piccole e grandi città come stanno reagendo al problema? Vedremo mai dei cassonetti differenziati ove raccogliere tutto il maciame informatico che l'obsolescenza produce? Ai politici (e agli assessori) l'ardua sentenza.

I monitor sono alcuni dei componenti più inquinanti sulla nostra scrivania. Ogni tanto, pensiamoci.

Noi Bovas



Music Machine

TGM

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni nel Music Machine on line, ti aspettano altre recensioni, interviste, concerti...

MEGADETH - THE REMASTERS (Emi)

Dave Mustaine ha da sempre impersonato lo stereotipo classico di insopportabile buffone borioso. O di profeta della musica. Tutto dipende da quale lato si guardino le cose. "Una volta mi hanno presentato Steven Tyler e lui mi ha presentato a una persona dicendo 'ehi, lui è i Megadeth'. Io ho risposto che veramente eravamo in quattro e lui ha ribadito 'ehi amico, tu sei come me, io sono gli Aerosmith, tu i Megadeth'. Da lì ho capito che Steven è proprio una testa di @[]#*". Però a conti fatti il "signor Aerosmith" tutti i torti non li aveva e lo dimostrano i fatti: in questi remaster, usciti in pompa magna per il (ri)lancio del nuovo The System Has Failed, il denominatore comune è proprio la presenza di Mustaine, forse l'unico rocker riuscito ad apparire sul disco d'esordio di due band metal con la stessa musica per due canzoni differenti: The Four Horsemen nell'album Kill'em All dei Metallica e Mechanix per il "suo" Killing Is My Business... And Business Is Good!. Tutti gli altri membri della band sono venuti, andati, tornati: Poland, Samuelson, Menza, Friedman, addirittura l'inseparabile Ellefson (amore fraterno spaccato da una causa per 18,5 milioni di dollari di causa nei confronti di Mustaine), Pitrelli e via discorrendo. E in fondo anche Mustaine questo lo sa da sempre: dopo la presunta "bufala" del problema ai tendini e quant'altro, Dave torna redivivo con la volontà ferrea di sparare in faccia a tutti quanti la sua voglia di "headbanging" andando a mettere le mani sulla produzione fino a oggi, dando nuova linfa alle vecchie tracce con un mastodontico lavoro di post-post-produzione e di recupero delle piste originali risalenti a quasi vent'anni fa. In ogni caso, dopo il remaster di Killing Is My Business, questa operazione non potrà non garbare ai veri fan ma soprattutto servirà a far conoscere agli odierni "giovinastri" corrotti dal nu-metal che lo speed metal di 15/20 anni fa era tutta un'altra cosa... L'operazione di restauro comprende tutti gli album da Peace Sells But Who's Buying? (del 1986) sino a Risk (1999), il tutto comprensivo anche del "side project" di Dave ai tempi di Youthanasia, MD.

45. Il lavoro di recupero è assolutamente encomiabile: i vecchi album hanno subito un maquillage davvero notevole rivalorizzando brani come In My Darkest Hour (con un nuovo arpeggio iniziale), Wake Up Dead, Sweating Bullets, Holy Wars/The Punishment Due e via discorrendo. Il restyle di alcune canzoni le ha rese quasi irriconoscibili ma, oltre al lavoro di "stuccatura", questi remaster sono stracolmi di chicche più o meno significative: ogni album, infatti, presenta quattro tracce extra, molte delle quali inedite o stampate per la prima volta ufficialmente, o ancora demo. Spulciando qua e là è saltata fuori una versione di Countdown To Extinction decisamente più metal di quella poi finita sull'omonimo album. Perché acquistare questi remaster? Per gli inediti, per la qualità del recupero delle vecchie tracce e dei ritocchi, perché questo è il manifesto di uno degli interpreti più significativi dello speed metal, perché le costine laterali dei sette album (Peace Sells But Who's Buying?, So Far So Good So What?, Rust In Peace, Countdown To Extinction, Youthanasia, Crypting Wrytings, Risk) compone una bella immagine della mascotte Vic Rattlehead. Io me lo farei bastare... Un discorso a parte merita MD. 45: oltre alla "pulitura" dei suoni, Mustaine ha cantato da zero le linee vocali al posto dei latrati originali di Lee Ving. Pace all'anima sua.

Mao - mao@xenia.it

MUSIC MACHINE

ELISA - PEARL DAYS (Sugar/Universal)

Che Elisa avesse talento è indubbio. Che avrebbe potuto rappresentare una premessa per l'internazionalizzazione della musica italiana, pure. Per il suo quarto album in studio, Elisa sceglie Los Angeles e Glen Ballard, già collaboratore di Anastacia, Alanis Morisette, Dave Mattews Band e Van Halen, sceglie lei. Pearl Days è figlio della crescita artistica maturata in Lotus (2003) e si distanzia dai malinconici esordi (seppur di pregio) di Pipes & Flower (1997) e dal più recente There Comes The Sun (2001), che rischiava di rinchiuderla definitivamente nel bozzolo della giovane tormentata. Come già è avvenuto per la sperimentazione dei suoni elettronici di Asile's World (2000), quest'ultimo lavoro s'impone come un segno di apertura e rinnova la volontà evolutiva di un'artista dalle grandi potenzialità. Pearl Days si presenta sin da Together, brano d'esordio e primo singolo, come un album energico e orgogliosamente rock. Emozioni e riflessioni si esprimono con forza in brani come To Be With You, Bitter Words, Written In Your Eyes e I Know, salvo poi essere quasi sussurrati nei brani d'atmosfera come City Lights e The Waves. Se è vero che "l'ottimismo è il profumo della vita", sembra essere sinceramente positivo e liberatorio l'ultimo brano Life Goes On. Musicisti di grande esperienza hanno collaborato con Elisa nei sette mesi di permanenza a Los Angeles, completando con competenza gli arrangiamenti: il chitarrista Tim Pierce (già con Phil Collins, Jon Bon Jovi e Rod Stewart) e Matt Chamberlain (batterista anche di Tori Amos e Macy Gray). Pearl Days si mostra come un lavoro sincero che considero piacevole soprattutto per la limpidezza, la potenza e la duttilità di una voce non comune. Viste le sonorità più aggressive credo che l'album piacerà soprattutto ai più giovani. Personalmente attendo le prossime intuizioni di Elisa sperando che continui a lavorare per non essere sempre uguale a se stessa.

Silvia Moretti - silvia.moretti@xenia.it

BEN HARPER - THERE WILL BE A LIGHT (Virgin)

Dopo gli ammiccamenti pop dell'acclamato Diamonds On The Inside, il sesto lavoro dell'artista californiano si propone come mistico tributo a una raggiunta maturità spirituale e a una ritrovata identità "black". L'inconfondibile sound soul-blues psichedelico di Ben Harper si unisce alle profonde atmosfere gospel della storica formazione The Blind Boys Of Alabama.

Un'attrazione fatale nata nel 2001 e sfociata nei contributi di Harper a Spirit Of The Century e a Higher Ground. I Blind Boys restituiscono ora il favore contribuendo ad aggiungere un altro tassello alla già preziosa discografia di Ben. Undici tracce create in soli otto giorni sulla scia di un istinto ancora vincente. Se l'esordio, Take My Hand, sembra troppo ancorato al rock-pop del precedente lavoro, Wicked Man suona decisamente blues, Church House Steps è immancabilmente psichedelica e l'organo di Pictures of Jesus suona piacevolmente mistico. Più marcatamente gospel il duetto di Harper con Jimmy Carter in Satisfied Mind (cover dell'originale di Hayes-Rhodes) e la bella versione del brano tradizionale Mother Pray. Il finale è in crescendo con Church On Time, ritmo puro con coinvolgenti intarsi country. La voce flautata di Ben Harper trova una complementarità ideale nell'armonia del gospel, così i due percorsi artistici si fondono con beneficio reciproco: l'originalità dell'artista di Clermont acquista profondità rivitalizzando la tradizione del soul sacro.

Silvia Moretti - silvia.moretti@xenia.it

DEASONIKA - PICCOLI DETTAGLI AL BUIO (Edel/Volume)

Chiudete gli occhi e provate a immaginare anche voi cosa si prova. Chiudete gli occhi e ascoltate fino a cadere nella libertà delle favole. (In)quieto il viaggio, la musica scivolerà rubandovi il respiro. Proiettili di luce a dilatare pupille e svelare dettagli. Proiettili di luce a sfumare e suggestionare affascinanti contrasti in cui vedere i contorni di un veleno non letale: intrisa di rara bellezza, un'oscurità che abbaglia. Tredici brani violentemente dolci; 55 minuti di ipnotica malinconia in raffinate e suadenti contaminazioni dove i Nine Inch Nails incontrano i Radiohead. Feedback e rumori come ombre in punta di piedi a sfiorarvi, e un theremin a(ma)bilmente velato da sintetizzatori e chitarre dai tocchi decisi, mescolati in scintillanti, ipnotiche atmosfere macchiate di delicatezza e tracce di pop, a delineare un sound internazionale, denso ed etereo. Una notte eterna e il suo sapore piacevolmente acido a cantare storie di farfalle che senza peso si posano e a volte mordono labbra su basi à la Massive Attack, in primi piani sfocati di universi sonori infuocati. Volutamente suddiviso in due parti di sei brani ciascuna, quasi fossero due lati di un 33 giri legati fra loro da un intermezzo strumentale (Piano) e concettualmente privo di un principio e di una fine, sin dal primo brano (8) una chiara idea di loop e di infinito pervade l'intero disco, quasi a dar vita a un'unica colonna sonora e a rendere la suddivisione delle tracce una formalità. È per questo che, già al primo approccio, chiusi naturalmente gli occhi e provai a immaginare, ascoltando fino a cadere.
Palpebre finalmente aperte e una realtà capovolta che non conosceva luce: incontrollabile l'anima esplose e i frammenti nell'aria. Piccoli dettagli al buio.

Alessandro Sozzi - lamelight@tin.it

CRADLE OF FILTH - NYMPHETAMINE (Roadrunner/Universal)

Normalità. Una parola che per una band dell'importanza dei Cradle Of Filth è sinonimo di uno stallo creativo allarmante. Il nuovo attesissimo album della band inglese dispone fondamentalmente di due uniche certezze: l'elevato numero di copie vendute nelle prime settimane di vendita e lo strascico di polemiche che ha affiancato la sua uscita sul mercato. Nymphetamine arriva dopo un album ampolloso come Damnation And A Day e si pone subito agli antipodi. Nonostante la precisione stilistica non permetta alcun tipo di replica, il risultato finale risulta privo di carattere, aleggiando sempre la fastidiosa sensazione di dejà vu. Alcune tracce (vedi English Fire e Filthy Little Secret) sono apatiche e ripetitive, mentre in molte si respira l'aria di remake, con riff sentiti e risentiti negli album precedenti e musiche dall'inquietante influenza di band storiche come i Mercyful Fate (come in Coffin Fodder). La title track non esula da questo discorso, anche se evidenzia una rinuncia al suono estremo a favore di un gothic dall'inclinazione più melodica decisamente lontana dai canoni che hanno reso immortali i Cradle Of Filth. Bisogna aspettare Mother Of Abominations per trovare finalmente un po' di ritmica degna di essere considerata black-metal, con una canzone di trepidante potenza che risolleva le sorti dell'album. Nel complesso il bilancio è sufficiente: è innegabile l'efficacia della prestazione della band e almeno metà della canzoni risultano orecchiabili ma, parlando di Cradle Of Filth, le aspettative sono decisamente più alte. Non si può quindi che auspicare un nuovo cambio di rotta per non far naufragare la band nel marasma di anonimi gruppi che costellano il panorama metal.

Marco Mantoan - marco.mantoan@xenia.it

THERION - LEMURIA/SIRIUS B (Nuclear Blast)

Christopher Johnsson c'è riuscito: ha domato il suo strabordante talento, ha dato un ordine alle inquiete intuizioni che da sempre caratterizzano la sua verve compositiva e finalmente ha reso i suoi Therion una macchina musicale quasi infallibile, poliedrica e potente al tempo stesso. Tanta maestria si dispiega adesso in un doppio CD (ma sarebbe forse più corretto parlare di due lavori accorpati in un'unica uscita) che riesce nell'incredibile impresa di fare coesistere armoniosamente e in un unico corpo le molteplici anime del gruppo. Certamente il cuore batte ancora dalle parti del metal, e basta ascoltare canzoni come Uthark Runa e The Blood Of The King II per rendersene conto, ma qui le furiose cavalcate chitarristiche e la poderosa sezione ritmica sono al servizio di una visione musicale più completa e strutturata, che viene esaltata dal sapiente utilizzo dei cori e delle voci liriche, ormai vero e proprio elemento distintivo dei Therion. Questa volta, poi, a differenza di quanto si era verificato in Deggial e Secret Of The Runes, le voci maschili riescono a fornire un efficace controcanto a quelle femminili, donando alle composizioni un equilibrio in precedenza raggiunto solo sporadicamente. Esemplare, a questo proposito, la splendida The Woundrous World Of The Punt, dolce e potente al tempo stesso, ingentilita da una tastiera davvero espressiva e vivacizzata da una parte centrale dinamica e variegata. Un'altra pietra miliare dell'intera opera è sicuramente Lemuria, che con il suo afflato acustico dimostra in pieno quanto siano lontani i tempi di Beyond Sanctorum e del cantato "growling" dello stesso Johnsson (che i nostalgici possono qui apprezzare solo in due occasioni) e quanto significativi possano essere quattro minuti di musica. Di questa musica.

Luigi Lo Forti - luigi.loforti@xenia.it

LA RECENSIONE DEL MESE DI...

MASSIMILIANO DE ANGELIS

angel74@email.it

Vuoi vedere la tua recensione stampata su TGM? Connettiti alla sezione Silver Club di TGM Online e scrivi la tua opinione nell'area Music Machine!

INTERPOL – ANTICS (Labels)

Quello che per molti è stato atteso come l'Album del 2004 è finalmente giunto nei negozi a fine settembre. Un album che avrebbe dovuto seguire quel capolavoro di Turn On The Bright Lights, lavoro di debutto degli Interpol che ha acquistato con il passare del tempo un "peso specifico" sempre maggiore e una considerazione riservata solo ai classici senza tempo.
Difficile quindi pensare a un seguito dotato di altrettanta scintillante perfezione. Così è stato, in definitiva, ma non si tratta di un passo falso, quanto di una convincente conferma del talento e della capacità di costruire brani crepuscolari e incisivi da parte del quartetto newyorkese. I ragazzi, consci delle aspettative riposte nei confronti di questo nuovo disco, non hanno compiuto alcun stravolgimento al loro sound alla ricerca di chissà quale nuova alchimia sonora ma hanno semplicemente consolidato e rafforzato le loro peculiarità: la voce ammaliante di Paul Banks, il basso incisivo di Carlos Dengler, la chitarra tagliente di Daniel Kessler e il raccordo ritmico di Sam Fogarino. Una grande prova, che non ripete il miracolo, perché i miracoli non esistono.

Movie Machine

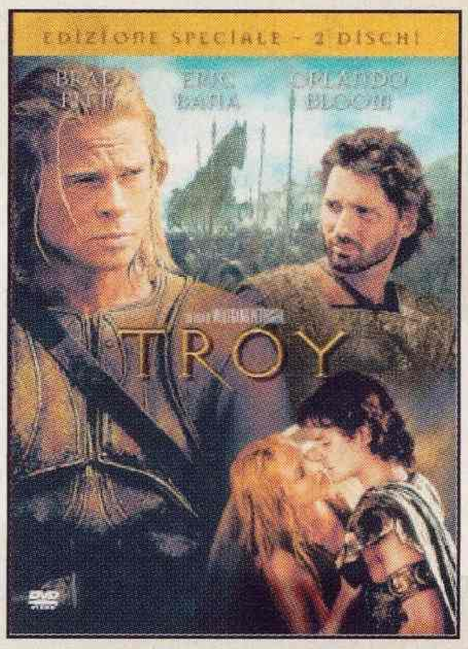
Giuliana Molteni **giuliana.molteni@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Hai visto un capolavoro? Vieni a discuterne nella sezione Movie Machine del Forum di TGM Online!

Anche Timeline (Eagle) è uscito in versione ad alta definizione, in collaborazione con Microsoft, e stessa sorte toccherà pure a Hero, da poco sugli schermi, che però sarà compatibile, oltre che con PC e Windows Media Center, anche con i nuovi lettori high definition basati sulla tecnologia Blu Ray di Sony. Chi acquisterà Timeline in versione normale, concorrerà all'estrazione di un Windows Media Center. C'è bisogno di qualche scossa al mercato....

TROY



Il mondo del cinema ha sempre bisogno di eroi e dove trovarli meglio che nella mitologia classica? Qui si raccontano le gesta del Pelide Achille e la sua ira funesta, accorpando Iliade e Odissea, con qualche tocco fantasy e poca fedeltà storica (ad esempio: Agamennone non viene ucciso da Briseide durante la presa di Troia ma al suo ritorno a casa, dalla moglie; il rapporto fra Achille e Briseide è enfatizzato, mentre quello con Patroclo è falsato; Achille muore prima e non entra a Troia nel cavallo; sono assenti gli Dei dell'Olimpo che con le loro trame avevano gran peso nello svolgersi degli eventi; il numero delle navi e dei soldati greci è decisamente eccessivo). Ma non importa. Contano le avventure, le battaglie, gli eserciti, i duelli. Conta "con quanto valore ci siamo battuti, con quanto ardore abbiamo amato".

Nel complesso il cast è un poco troppo anglosassone per risultare credibile, a parte Bana. Ma Pitt è un bellissimo Achille, eroe tormentato e infelice, oppresso dal senso incombente di un fato funesto. Eric Bana è un credibile Ettore, uomo di pace, costretto dalla follia umana a combattere una guerra che non sente sua. Bellissimi i duelli con i violenti attacchi "in volo"di Achille. Molto ben realizzato il famoso cavallo. Scenografie ed effetti in computer grafica grandiosi.

Immagine pulitissima, molto definita. Audio potente, dettagliato e di grande coinvolgimento.

Ottimi gli extra, circa un'ora e un quarto: "nel mezzo della battaglia" mostra l'organizzazione di alcune scene di massa e l'addestramento degli attori-guerrieri e delle comparse (non facile), sui set del Messico. Poi troviamo la realizzazione dei set a Malta, e della città, copia ingrandita di come doveva essere la vera Troia. "Effetti speciali" mostra la moltiplicazione di navi e soldati, con relativa creazione di nuovi software e la realizzazione degli effetti sonori. Per concludere una carrellata in 3D sugli Dei dell'Olimpo, a risarcimento della loro esclusione dalla sceneggiatura. All'easter egg si accede cliccando sul tasto destro, evidenziando Nel mezzo della battaglia. Si finisce sul collo del cavallo e si vede un breve filmato di gags realizzate in CG.

SCHEDA

Regia: Wolfgang Petersen
Cast: Brad Pitt, Eric Bana, Orlando Bloom, Diane Kruger
Distribuzione: Warner
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, italiano non udenti
Schermo: 2.40:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 2
Extra: nel mezzo della battaglia; dalla storia al film: gli effetti speciali; le divinità greche e i loro misteri; inserto a sorpresa

€ 29,99

AUTOREVERSE (NI POUR, NI CONTRE)

Tutto comincia come per un gioco : Cathy, 27 anni, carina, solitaria, fuggita da una provincia opprimente, cameraman freelance poco apprezzata, incontra casualmente Jean, ladro, rapinatore, strafottente, sicuro di sé, vincente. Le propone una collaborazione apparentemente non troppo rischiosa e Caty accetta, per bisogno, per curiosità, per incoscienza. Conosce così il resto della banda, tutti simpatici, fuori di testa, allegri e avventurosi. O almeno così sembrano, ai suoi occhi di ragazza indifesa e delusa. Diventano una specie di famiglia, compiendo con apparente leggerezza reati sempre più gravi, ma divertendosi moltissimo e vivendo alla grande. Dopo colpi minori, arriva la grande occasione, quello che risolverà la vita a tutti. Ma si sa che, aumentando la posta, aumentano anche i rischi. In una veloce escalation, quello che sembrava un gioco divertente e audace, si trasforma in un incubo mortale, in una perfetta, inesorabile progressione. Ma quando tutto sembra perduto, c'è spazio ancora per un colpo di scena, senza convenzionali remore moralistiche. Ottimamente costruito, il film è un noir sanguinoso e realistico di un regista, Klapisch, stanco di essere giudicato autore di film "carini". Di grande bravura tutto il cast.

Come epitaffio, il regista cita una bella frase di Jean Baudrillard: il bene è quando si fa la differenza fra bene e male; il male è quando non si vede più nessuna differenza. Immagine molto pulita e definita, audio centrato sui dialoghi ma con buona resa ambientale e delle musiche.

Extra discreti, le scene eliminate sono sei.

SCHEDA

Regia: Cédric Klapisch
Cast: Marie Gillain, Vincent Elbaz
Distribuzione: Medusa
Lingue: italiano, francese
Sottotitoli: italiano non udenti
Schermo: 2.35:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: scene eliminate; intervista al regista; trailer, cast e crew; doppiatori

€ 22,99

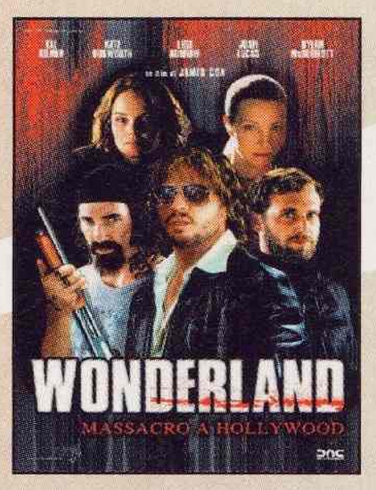
WONDERLAND

SCHEDA

Regia: James Cox
Cast: Val Kilmer, Josh Lucas, Eric Bogosian, Dylan McDermott
Distribuzione: DNC
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano
Schermo: 1.85:1
Audio: DTS 5.1/DD 5.1
Dischi: 2
Extra: making of; Chingon: esibizione all'anteprima; Damoe: scena eliminata

€ 20,00

Ottimo docu-drama, girato dal giovane regista James Cox (27 anni), con uno stile molto personale, con accelerazioni e rallenty improvvisi, con un originale uso di una tecnica simile allo split screen. Il film è una riflessione morale sulla trasgressione , sulla ricerca di soddisfazione dei sensi (sesso e droga), che porta all'autodistruzione. Nel 1981 John Holmes, il re del porno, Mr 30 centimetri, The King, era già sul viale del tramonto, cocainomane e senza soldi. Campava di piccoli traffici sporchi in un ambiente veramente discutibile. In Wonderland Avenue, a Hollywood, viene compiuto un delitto di rara ferocia: quattro persone del giro degli spacciatori vengono bestialmente massacrate a colpi di spranga. Durante le indagini risulta chiaro il coinvolgimento di Holmes: nel suo vagabondare aveva stretto rapporti con Eddie Nash, uno spietato boss della droga. Quando alcuni altri delinquenti del giro di Holmes lo avevano rapinato, Nash si era servito di lui per vendicarsi con ferocia. Ma sul reale coinvolgimento del porno-attore non si è mai saputo nulla di certo. Uscito pulito grazie alla sua collaborazione con la Polizia, dopo pochi anni è morto di AIDS. Ottimo tutto il cast. L'immagine è pulita e nitida, nei limiti imposti dalla fotografia voluta dal regista, che ha girato con diverse tecniche. L'audio è estremamente dettagliato e potente, degno di un action movie. Extra molto interessanti e abbondanti: il filmato originale della Polizia di Los Angeles, interviste, scene tagliate e speciali vari. C'è anche l'intero film-inchiesta su Holmes (105 min), realizzato precedentemente.



TIMELINE

SCHEDA

Regia: Richard Donner
Cast: Paul Walker, Gerard Butler, Frances O'Connor, Billy Connolly, David Thewlis, Lambert Wilson
Distribuzione: Eagle
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, italiano n. u.
Schermo. 2.35.1
Audio: DTS 6.1; DD 5.1 EX
Dischi: 1
Extra: backstage, interviste a Donner, Crichton, Butler; speciale "Viaggio nel tempo"; speciali su ambientazione storica; le notti di Laroque; ognuno fa la propria storia; due trailer

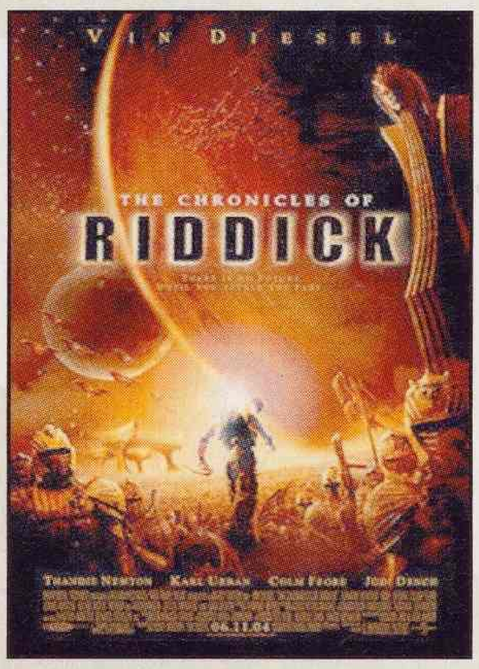
€ 20,99

Viaggi nel passato, macchine del tempo, con le solite problematiche per non interferire con la Storia, per evitare pericolosi contraccolpi al futuro dell'Umanità e al proprio. E poi duelli e fughe, assedi e stragi, fame e sporcizia, amori e complotti e losche multinazionali dagli esperimenti poco chiari (che non mancano mai). Tutto questo in Timeline, tratto dall'omonimo romanzo di Michael Crichton, autore che scrive libri che sono già tutti potenziali sceneggiature (Andromeda, L'uomo terminale, La grande rapina al treno, Jurassic Park 1 e 2, Sol Levante, Rivelazioni, Congo, Sfera, Il 13° guerriero, la serie tv E. R.). Come sempre, il suo romanzo contiene precise ricostruzioni storiche e spiegazioni scientifiche accurate, che per esigenze di tempo nel film vengono molto sfoltite, a scapito di credibilità e plausibilità. Nella valle della Dordogna in Francia, un gruppo di studenti di archeologia sta scavando per riportare alla luce le rovine di un castello del XIV secolo. Saranno costretti a farsi catapultare nella Francia del 1357, per salvare la vita del professor Johnston, padre di uno di loro. Scopriranno anche di non potersi affatto fidare della multinazionale loro sponsor. Combatteranno coraggiosamente per amore ed amicizia nella Guerra dei Cento Anni, fra inglese e francesi, a fianco di dame e cavalieri, trovando anche il tempo per innamorarsi.

Cast non di grandi star ma ugualmente valido, per un piacevole film d'avventura e d'evasione. Come sempre per questa casa, molto curati i comparti audio/video: l'immagine è pulitissima e di grande nitidezza, mentre il suono è molto potente e di estremo dettaglio e coinvolgimento (i rumori delle frecce, delle spade, il vociare delle masse), sia nel DTS che nel DD EX. Extra abbondanti ed interessanti: 84 minuti fra speciali, interviste e varie, con "dietro le quinte" su ricostruzioni storico-ambientali.

THE CHRONICLES OF RIDDICK

Tutti i pianeti della Galassia sono ormai sotto il domino dei crudeli Necromongers, popolo di conquistatori guidati dallo spietato Lord Marshal. Agli abitanti conviene sottomettersi e sottoporsi a un condizionamento mentale che li ridurrà a docili automi. Riddick, dopo la sua fuga da Taurus, continua a essere inseguito da mercenari di vario tipo. Arriva sul pacifico pianeta Helion e si ritrova a dover vestire i panni, per lui inconsueti e scomodi, dell'Eroe che salverà i Mondi dai Necromongers. Dopo essere stato catturata e rinchiuso nelle caverne del pianeta Crematoria, fuggirà insieme a Kyra (l'ex ragazzina salvata su Taurus) e affronterà in duello il perfido Marshal. Solita favola, un misto d'azione, fantasy e fantascienza, ma visivamente bellissima: costumi e tessuti, scenografie di interni ed esterni, armi, armature, gioielli, veicoli spaziali, tutto è realizzato con uno stile affascinante, cupo e barocco, elaborato e ricco di dettagli. Buono il cast: oltre al muscolare Vin, abbiamo un cattivo blasonato, Colm Feore (Paycheck, Highwayman, Chicago, Al vertice della tensione, Titus, Insider). Il suo luogotenente Vaako è Karl Urban, che abbiamo da poco rivisto in Bourne Supremacy, dopo essere stato Eomer nelle ultime due puntate de Il Signore degli Anelli.



SCHEDA

Regia: David Thwoy
Cast: Vin Diesel, Colm Feore, Alexa Davalos
Distribuzione: Universal
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 2.40:1
Audio: DD 51.
Dischi: 1
Extra: guida virtuale a C. of R.; diario di caccia di Toombs; dentro a C. of R.; effetti visivi; i mondi di Riddick; trailer; contenuti per DVD ROM; gioca con Xbox

N.P.

Immagine pulita e ben definita, nelle diverse situazioni ambientali (dalla tempesta di neve iniziale, alle scene buie e rossastre a Crematoria e alla metallica perfezione del pianeta dei Necro). Suono di grande potenza, molto ben distribuito. Abbondanti e vari gli extra: la guida virtuale illustra personaggi, ambienti e situazioni del film; "dentro a Chronicles" permette, nel corso del film, di ricevere informazioni sulla produzione e sul cast (sullo schermo compaiono delle finestre con varie spiegazioni, in inglese); "gioca con X Box" permette di giocare ad un livello di Escape from Butcher Bay; lo speciale sugli effetti è sempre interessate. "I mondi di Riddick" mostra otto dei grandiosi set.

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

Consolemania Corner

TGM ONLINE **www.tgmonline.it**

Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party

Mentre il Natale si avvicina e il vecchio panzone si prepara a distribuire regali sulla sua slitta trainata dai basilgalli, noi siamo ancora qui, incatenati a girare un'enorme ruota con le nostre forze per produrre energia elettrica per lo stabile redazionale. Nei rari momenti di pausa, giochiamo con le console, ma nemmeno questo è un periodo ricreativo, perché poi dobbiamo relazionare le nostre esperienze videoludiche su queste pagine. Ma perché sto usando la prima persona plurale, se io sono uno solo? Sarà che sento le voci...

UNDER THE SKIN

Segnatevi bene questa data, perché è successo un evento più unico che raro. Avete presente quei giochi che vengono giudicati positivamente da tutti e che invece a me non dicono niente? Ecco, con Under the Skin è accaduto l'esatto contrario: guardandomi in giro, pare non sia piaciuto quasi a nessuno, e invece io vi dico che è un titolo decisamente valido. Vediamo cosa succederà tra un po', magari sarà rivalutato. Under the Skin è un evento anche perché, per la prima volta dopo millenni, finalmente la Capcom se ne è uscita con un gioco originale. In Under the Skin impersonate un alieno che deve giocare degli scherzi ai terrestri. Per farlo, può colpire gli esseri umani con una particolare pistola, che gli consente di prendere le sembianze di chi ha centrato. Fatto questo, a seconda dell'individuo in cui vi sarete trasformati, avrete a disposizione un numero variabile di "armi" monouso, che possono essere esplosivi, fucili, animali (squali, cani, elefanti...) che vanno in giro per lo schermo ad aggredire i passanti, scosse elettriche e una gran quantità di altri ammenicoli distruttivi. Questi attrezzi vanno usati per colpire fisicamente la gente che infesta i vari livelli (che sono circoscritti e delimitati, ma solitamente abbastanza articolati), in modo da ottenere delle monete. Risolvere un livello significa generalmente raccogliere un certo numero di monete in un tempo delimitato, o ottenerne in quantità superiore rispetto a un concorrente. Quando avrete colpito qualcuno, questo si rialzerà e cercherà di riempirvi di botte, azione che può farvi perdere alcune delle monete che avete: inoltre a secondo dell'entità dei danni subiti, vi farà riprendere le vostre sembianze di alieno. Quando questo accadrà, sarete inseguiti con intenzioni bellicose da ogni singola persona presente sullo schermo. L'unico modo per liberarvi degli inseguitori è assumere l'identità di un altro individuo (potete farlo anche davanti ai tizi che vi tallonano, non importa). Trasformarsi in un passante è anche l'unico modo per rimpiazzare le armi una volta che le avrete utilizzate; naturalmente la natura esatta di tali armi dipenderà dall'individuo specifico in cui vi trasformerete. Sembra un'idiozia? Fondamentalmente lo è, ma è anche maledettamente divertente. Un titolo sottovalutato, da prendere seriamente in considerazione.

STAR WARS - BATTLEFRONT

Qualcuno potrebbe chiedersi perché la Lucas faccia una marea simile di giochi su Guerre Stellari... Come sarebbe? Ha uno dei franchise più potenti del pianeta e non dovrebbe usarlo? Battlefront, ennesimo titolo dedicato alla popolare saga di fantascienza, si distingue dagli altri giochi di Star Wars per PS2 essenzialmente perché è stato concepito per il gioco online. Chi potrà mai sfruttarlo, in Italia? Nessuno probabilmente, ma fortunatamente Battlefront non ha bisogno della rete per essere bello e avvincente. Il gameplay è quello di uno shooter 3D in terza persona nemmeno troppo atipico; dovrete combattere una serie di battaglie su larga scala ai quattro angoli della galassia, scegliendo di appartenere a una fazione selezionata tra due coppie (ciascuna coppia è formata da due schieramenti avversari e si ispira a un diverso periodo storico, scelto tra quello della prima trilogia e quello della saga attualmente in corso). Prima della battaglia, poi, potrete decidere di guidare direttamente un personaggio appartenente a una delle cinque tipologie che i quattro eserciti possono schierare (quattro delle tipologie in questione sono comuni a tutti, mentre l'ultima è esclusiva di ciascuna armata). Una volta in azione, il vostro compito sarà quello di sterminare i cattivi, ovvero la fazione avversaria, obiettivo che si può raggiungere annientandoli fisicamente uno dopo l'altro oppure conquistando appositi punti strategici disposti sul campo di battaglia. Il bello di Battlefront è che si combatte contro un esercito e affiancati da un esercito. Insieme a voi ci sarà infatti un'intera armata e, entro certi limiti, potrete fidarvi dei compagni e affidare a questi falliti il controllo dei punti conquistati. Se sarete uccisi, potrete poi prendere il controllo di un altro soldato, fino all'esaurimento degli stessi. Ciascuna tipologia di combattente può usare due diverse armi; alcuni di essi possono anche ricorrere ad abilità speciali ed è possibile guidare dei veicoli e sfruttare gli strumenti di distruzione su di essi implementati. Vogliamo aggiungere a tutto questo la possibilità di incontrare alcuni personaggi popolari della saga cinematografica (tra cui Darth "Lord Casco" Vader)? Il risultato è un titolo divertente, tecnicamente ben fatto e molto giocabile. Resta il rammarico per il fatto che saranno in pochissimi a sfruttare le potenzialità online del prodotto, ma, se amate Guerre Stellari, dovreste comunque farci un pensierino.

VIETCONG - PURPLE HAZE

Vietcong non dovrebbe necessitare di molti preamboli su TGM, dal momento che questo gioco è disponibile da tempo per PC e che Purple Haze, già visto anche sui nostri schermi, altro non è se non il titolo originale con espansione annessa. O almeno, così dovrebbe essere, ma in realtà è cambiato qualcosa. E non certo dei punti trascurabili… Innanzitutto la lunghezza del gioco, che conta ora solo diciannove missioni contro le trentotto della controparte PC; poi, la mancata ottimizzazione di alcuni aspetti tecnici, che non tengono adeguatamente conto dei limiti di calcolo di una console, rendendo frequente il fogging… Ma andiamo con ordine: cos'è esattamente questo Purple Haze? Trattasi di un FPS ambientato, contrariamente a quanto potrebbe pensare il comune mortale, durante la guerra del Vietnam. Sperduti in una giungla ostile e piena di vietcong, dovrete svolgere diverse missioni militari al comando della vostra squadra. Squadra la cui presenza non è puramente estetica, dato che potrete dare alcuni semplici ordini ai suoi componenti. I vostri cinque compagni comprendono l'artigliere (dotato di armi pesanti e utile per attaccare il nemico), la guida locale (che esplora il terreno circostante alla ricerca di trappole), l'addetto alla radio (che serve per chiamare il campo base), il portatore delle munizioni (ideale per rifornirsi, a meno che non si sia raccolta una qualche arma da vietcong) e il medico (che può guarire qualche ferita). Su PC il maggior pregio di Vietcong era indubbiamente l'atmosfera, che ricreava un feel di oppressione e teneva il giocatore inchiodato allo schermo; su console questa caratteristica si perde, un po' per i succitati limiti di calcolo, che impediscono di riprodurre gli ambienti come meriterebbero, un po' per il sistema di controllo via joypad, che mai come ora risulta inadeguato. La mancanza di un sistema di puntamento automatico tende infatti a inficiare la componente più "strategica" e di pianificazione, riducendo il tutto a una banale carica sul nemico. Che a me personalmente non dispiace, ma che non credo sia esattamente ciò che cerca chi gioca a Vietcong. Rispetto alla versione PC, inoltre, alcuni livelli sono stati cambiati in maniera consistente, dando un considerevole (e talvolta eccessivo) vantaggio al giocatore. Il voto assegnato è una media tra quello della versione PS2 e quello Xbox, che è leggermente superiore in termini di grafica e che presenta molte più modalità multiplayer. Ma anch'essa è tutt'altro che un titolo ideale…

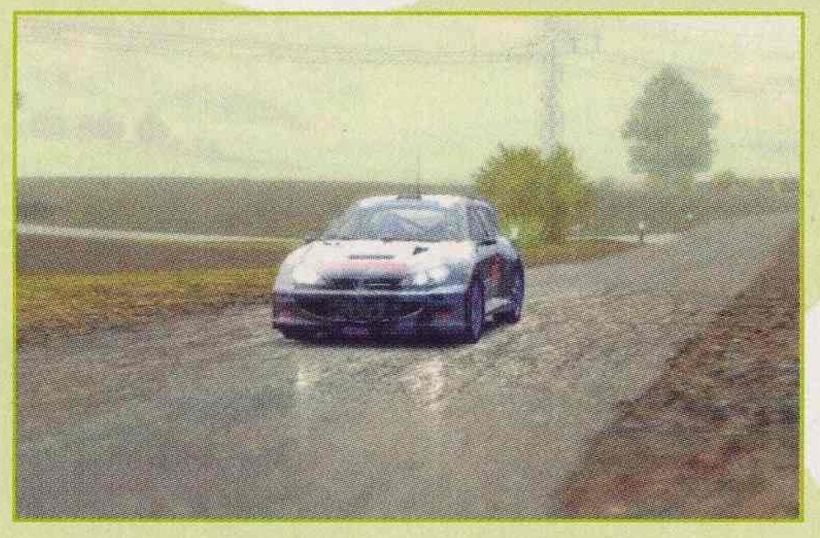
PS2 XBOX

QUALITÀ/PREZZO	1
GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	2
LONGEVITÀ	3
CARISMA	3

58

COLIN MCRAE RALLY 2005

Ora, come saprete, io non sono un grande estimatore dei giochi di guida, soprattutto quelli in cui bisogna semplicemente correre contro il tempo, senza avere degli effettivi avversari in pista. Di conseguenza, chiedere a me di divertirmi con un qualsiasi Colin McRae è come chiedere a Superman di fare sesso con un pezzo di kryptonite nelle mutande (fermo restando che con le mutande viene un po' scomodo per chiunque… ndTMB). Ma Colin McRae è una specie di leggenda su console, uno di quei titoli che arrivano, vendono un botto e poi spariscono, restando nella memoria fino all'uscita del proprio successore. È anche vero che quest'anno Colin deve fronteggiare l'agguerrita concorrenza di Richard Burns Rally, senza dubbio più preciso dal punto di vista della simulazione vera e propria, ma l'ampia base di fan e la giocablità più immediata possono dargli un vantaggio. Ed è proprio la giocabilità che forse darà fastidio a qualche estimatore della saga, che potrebbe non gradire l'eccessiva semplicità di utilizzo di alcune auto (ma non fraintendete, Colin 2005 non è un gioco arcade nemmeno a pregarlo), che possono sembrare un po' troppo poco realistiche in termini di modello di guida. Ma questo ha anche un rovescio della medaglia positivo: ciascuna macchina ha caratteristiche molto personali e differenti, che non si limitano al modo in cui sterza o frena. Per esempio, i danni subiti hanno un impatto diverso a seconda del mezzo che state guidando. Dal punto di vista tecnico, si può notare un certo miglioramento generale della grafica rispetto al precedente episodio, eppure non si può dire che ci sia stato un vero e proprio consistente passo in avanti. Fatta meglio, questo sì, ma non particolarmente più pregevole di prima. Benché Colin si mantenga su buoni livelli qualitativi, ha dei difetti che gli impediscono di andare oltre l'80, primo fra i quali la disposizione non ottimale di alcuni comandi. Per esempio, non è possibile ricorrere al freno a mano con un qualche tasto dorsale del pad (questo vale ovviamente per entrambe le versioni), fatto questo che rende l'operazione piuttosto scomoda. Oppure, va denotata la completa inutilità del navigatore, che fornisce puntualmente le informazioni in ritardo. Abbiamo quindi un titolo valido, senza dubbio tra i migliori del genere; se però possedete già il capitolo precedente, non è strettamente indispensabile che abbiate anche questo.



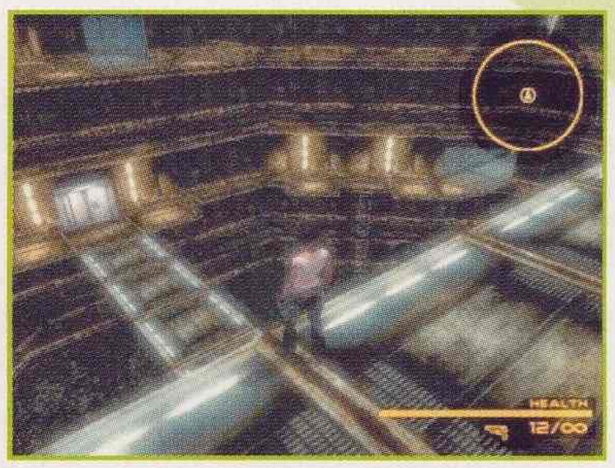
PS2 XBOX

QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	3
SONORO	4
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	4
CARISMA	3

80

HEADHUNTER - REDEMPTION

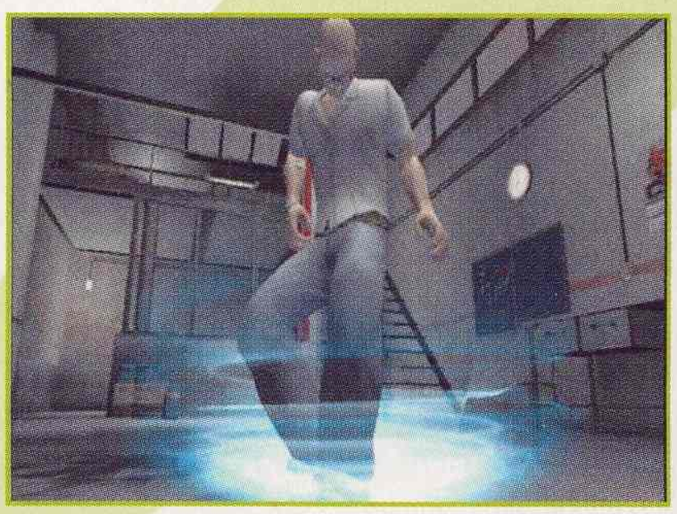
Jack Wade è tornato, più crudele e più spietato. Dopo avere cacciato teste su Dreamcast e PS2 nel precedente episodio della serie di Headhunter, è ora pronto a rinverdire i fasti delle sue avventure… Però, guardiamoci in faccia, non rinverdisce proprio una mazza… Questo Redemption, che dovrebbe fare da seguito al primo capitolo (è infatti ambientato venti anni dopo), è una sorta di ibrido tra un action in 3D e uno stealth game. A seconda della situazione, dovrete guidare Wade o Leeza X, un nuovo personaggio, e portali a fare sfracelli tra i nemici. Non ci sono differenze apprezzabili tra i due personaggi (salvo che Leeza è un po' meno precisa quando mira con la pistola), né è possibile farli interagire in qualche modo; anche Resident Evil Zero faceva un lavoro migliore da questo punto di vista, il che è tutto dire. I nostri eroi si muovono per un mondo la cui popolazione è stata sterminata dal virus Bloody Mary (che vedevamo in azione alla fine del precedente Headhunter) e da un terremoto devastante. Per fare fuori i nemici, potrete usare una particolare modalità, che vi permetterà di appiattirvi contro i muri, o comunque di muovervi silenziosamente per arrivare alle spalle dei cattivi senza farvi notare. Il problema è che i momenti in cui questa possibilità è effettivamente necessaria si contano: in genere, paga di più l'assalto diretto, senza contare che lo stealth mette talvolta la telecamera in condizioni di dover fare delle contorsioni per inquadrarvi. Headhunter non è un bel gioco, anzi. Il motivo è presto detto: è sempre la solita storia. Ammazza un po' di nemici, cerca chiavi (che possono essere in realtà oggetti di qualsiasi tipo) che ti permettano di accedere all'area nuova, e via di questo passo. È noioso da giocare e non ha nemmeno una qualità tecnica sufficientemente elevata da abbagliare il giocatore con la propria magnificenza e fargli quasi dimenticare i difetti del gameplay. Di fatto, gli scenari sono piuttosto scarni e monotoni, e questo nonostante i continui e fastidiosi caricamenti a cui il giocatore deve necessariamente piegarsi. Il difficile, più che superare un determinato punto, è capire come lo si può oltrepassare, visto che le spiegazioni in merito sono tutt'altro che chiare. Spesso dovrete usare un visore pesantemente ispirato a quello di Metroid Prime per trovare degli oggetti utili. È triste vedere come un titolo di ragionevole successo come il primo Headhunter possa essere messo in cattiva luce da un seguito poco riuscito e alquanto insulso…



XBOX
PS2
QUALITÀ/PREZZO 1
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 2
LONGEVITÀ 2
CARISMA 2
53

SECOND SIGHT

Vi ricordate Psi-Ops, il gioco dell'allegro psyker militare? Ebbene, Second Sight esplora anch'esso il tema dei poteri psichici, sebbene con una prospettiva narrativa un po' diversa. Second Sight è decisamente più dark e ricorre a un espediente bizzarro per raccontare la storia di John Vattic, protagonista del gioco. Il nostro eroe si sveglia in un laboratorio e scopre di avere dei poteri psichici che comprendono la telecinesi e la guarigione; una volta superato questo livello, vi ritroverete a giocare un flashback che racconta le peripezie di John. I vari livelli del gioco si alternano così tra passato e presente, permettendo al giocatore di ricostruire la storia del protagonista. Lo scheletro del gioco è quello di un action in 3D con qualche elemento di stealth game; esistono infatti diverse sezioni in cui dovrete appiattirvi contro un muro per evitare di essere visti. Per un convinto detrattore degli stealth game come il sottoscritto, c'è di buono che potrete spesso lasciare perdere questa componente e sfruttare le considerevoli abilità combattive di John per farvi strada a suon di proiettili e poi andare a spegnere l'allarme DOPO che avrete sterminato tutti i nemici. Sono cosa belle anche queste. I poteri psichici, che consumano una apposita barra di energia (tranquilli, si rigenera velocemente con il tempo), possono essere usati per le mansioni più svariate: potrete, per esempio, sollevare degli oggetti e scagliarli contro i nemici (e qui salta fuori una notevole gestione della fisica); oppure avrete la facoltà di attivare leve e interruttori a lunga distanza. Molto interessante il fatto che, in alcuni casi, nei livelli in cui vedrete un flashback, potrete compiere delle azioni che poi influenzeranno il "futuro" (cioè la linea temporale nella quale i gioco comincia). La qualità tecnica è complessivamente media: benché non ci siano grossi motivi di biasimo, a volte tanto gli scenari quanto i personaggi sono realizzati in maniera piuttosto "asettica", nel senso che non dicono molto e hanno un'aria anonima. Nonostante questo difetto, il gioco è divertente, anche se non privo di difetti (i punti di salvataggio sono lontani fra loro, e questo può essere parecchio fastidioso) e la trama è interessante e ben intessuta. Titolo decisamente interessante, dateci un'occhiata.



XBOX
PS2
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 3
SONORO 4
GIOCABILITÀ 4
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
79

CONSOLEMANIA CORNER

L'invasione degli ultramostri

Si prepara un autunno terrificante con l'arrivo sul grande schermo dell'attesissimo scontro tra Alien e Predator: Cosmic Group lo esalta con le fantastiche statue e Action Figures di queste mitiche creature!

30 cm!!!

AVP
ALIEN VS. PREDATOR

COSMIC GROUP
SPAZIO AL TUO DIVERTIMENTO

VENDITA PER CORRISPONDENZA:
Via S. Giuseppe 7 - 43039 Salsomaggiore (PR)
Tel. 0524 52.52.25 - Fax 0524 52.44.18
Email: info@cosmicgroup.it

DIREZIONE COMMERCIALE:
Via V. Colonna 24 - 41010 S. Damaso - Modena
Tel. 059 46.71.72 - Fax 059 46.86.91
Email: info@cosmicgroup.it

VISITA IL NOSTRO CATALOGO COMPLETO SUL SITO: WWW.COSMICGROUP.IT

FIFA FOOTBALL 2005

Il gioco calcistico della EA si presenta quest'anno con una caratteristica di fondo nuova, il cosiddetto first touch: appena un giocatore riceve un passaggio, provate a spingere il direzionale destro (o equivalente, a seconda della console che state usando) da una parte qualsiasi per vederlo allungarsi la palla in quella stessa direzione. Teoria: questo dovrebbe permettere di velocizzare l'azione, mettendovi in condizione di minimizzare il tempo che trascorre tra un passaggio e la ripartenza. Pratica: non sognatevi nemmeno di usare il first touch se c'è qualche avversario nelle vicinanze, perché significa praticamente regalargli la palla (durante questa manovra, restate senza controllo della sfera per qualche secondo)(va anche segnalato che Sergio, che è un bravo ragazzo, continua a vedere FIFA come un picchiaduro. Logico che non si diverta senza le combo… ndToSo). La modalità fondamentale del gioco è la Carriera, che vi richiede di mettervi nei panni di un allenatore e, novelli Oronzo Canà, di cominciare a guidare delle squadrette di bassa lega, per poi essere chiamati a dirigere le compagini più prestigiose dei campionati di tutto il mondo. Ah, ovviamente, se i vostri risultati non saranno all'altezza, potrete benissimo essere esonerati… Dovrete percorrere quindici stagioni in tutto, durante le quali avrete modo di decidere le strategie e le formazioni, nonché di giocare le partite. Con i soldi guadagnati in tal modo, potrete potenziare i vari reparti della vostra squadra (dopo qualche incontro, la differenza si sente parecchio). Dopo il passo falso dell'anno scorso (su PS2, eh?), FIFA torna potenziato, con delle difese più reattive e dei portieri più attenti (è sparito il trucchetto che permetteva di fare gol praticamente automaticamente in area). Da prendere in considerazione per gli amanti del genere e per chi vuole un secondo gioco di calcio all'anno.

GAMECUBE
PS2
XBOX

QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 4
CARISMA 3

83

CONSOLEMANIA CORNER

TY THE TASMANIAN TIGER 2

Ricordate il primo Ty, uscito all'incirca un paio di annetti fa? Era un platform non eccezionale, ma comunque niente affatto malvagio, che riuscì a conquistarsi un seguito decente, o per lo meno sufficiente a giustificare la nascita di un secondo episodio. Che, diciamolo subito, è niente più che una riproposta in salsa semi-uguale di quelle stesse caratteristiche tipiche "da platform" che abbiamo già visto fino alla nausea. Quindi, abbiamo il solito protagonista che se ne va in giro per il solito scenario semi-teneroso, popolato da animaletti "pucciosi" insidiati da nemici terribili e schifosi, che mantengono comunque un discreto grado di pucciosità. Il nostro eroe, che è sempre Ty, se ne va in giro per un'enorme area di gioco e il suo compito è quello di cimentarsi in varie missioni che gli vengono proposte da alcuni personaggi (pucciosi anche loro, che credevate?). Le varie missioni mettono il buon Ty a confrontarsi con vari compiti, principe tra i quali è la guida di un qualche mezzo (kart, elicotteri, robottoni…). Tra l'altro, le gare di kart sono state inserite come un sottogioco a sé, che è possibile giocare anche senza cominciare la modalità principale… Che pacchia, eh? Quando è appiedato, il Nostro si avvale di un paio di boomerang, che possono essere scagliati indipendentemente, per stendere i nemici. Non preoccupatevi di recuperarli, tanto i boomerang sono come Ibrahim Ba con il Milan: ovunque cerchiate di buttarli, tornano sempre indietro. Tali boomerang, che possono anche essere potenziati per ottenere una maggiore efficacia, sono utilizzabili in corpo a corpo, anche se i risultati migliori si ottengono con dei lanci accurati. E uccidere i nemici non è certo una pratica fine a se stessa, né va eseguita per il mero piacere dell'omicidio: i cattivi abbattuti rilasciano infatti degli affari rossi che sono… soldi. Eh, già. Tali soldi possono essere usati per acquistare armi addizionali (che sono fondamentalmente i potenziamenti al boomerang di cui sopra). Ty 2 è un titolo sostanzialmente anonimo, che forse cerca di riprendere Jak 2, ma che alla fine non riesce a spiccare, un po' per la fattura tecnica piuttosto scarsa, un po' perché non dice davvero niente di nuovo… Insomma, con tutti i platform che ci sono su PS2, potete decisamente trovare di meglio, anche perché dovrebbe essere imminente il nuovo Ratchet & Clank… Ty 2 non è comunque un titolo così disastroso, e quindi la sufficienza gliela do. Andate in pace.

GAMECUBE
PS2
XBOX

QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 2
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3

61

DAGLI STESSI AUTORI DI JAZZ & FAUST UN HORROR ADVENTURE AL CARDIOPALMA

MIDNIGHT NOWHERE

Un obitorio, un suono sordo in lontananza.
E poi sangue, sangue dappertutto...
Chi sono io? Dove mi trovo? Cosa faccio qui dentro?
L'ospedale del terrore apre le sue porte maledette.

AGGHIACCIANTE! SOLO 4,99 €

COMPLETAMENTE
IN ITALIANO

- Universi apocalittici immersi in un'atmosfera da incubo
- Oltre 60 terrificanti ambienti da esplorare
- Allucinazioni 3D per un'avventura grafica senza fiato
- Risolvi gli enigmi e, se sei ancora vivo, combatti contro le creature delle tenebre

Microforum® ITALIA
VIA CASALE GHELLA 4
00189 ROMA
TEL 06 33251274 - FAX 06 33251475
WWW.MICROFORUM.IT - EMAIL INFO@MICROFORUM.IT

Buka® ENTERTAINMENT

PC CD-ROM

Tecnotigiemme

Francesco Marazia **francesco.marazia@xenia.it**

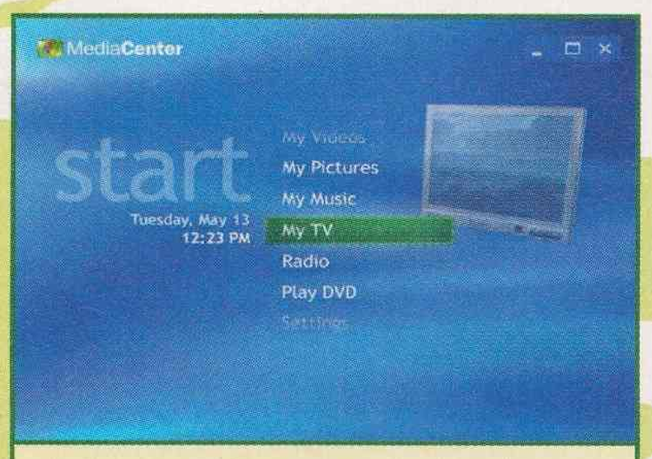
Il 12 ottobre scorso Microsoft ha presentato ufficialmente l'edizione 2005 di Windows XP Media Center Edition, il sistema operativo dedicato al "digital entertainment" che sarà disponibile per la prima volta in una versione localizzata per il nostro Paese.

Con la terza edizione di Windows XP MCE, il colosso di Redmond intende fare del PC il cuore di un moderno sistema digitale per la distribuzione di contenuti multimediali all'interno delle nostre abitazioni. Come per le precedenti edizioni, anche questa volta il sistema operativo sarà disponibile esclusivamente in abbinamento a PC che soddisfino particolari requisiti hardware stabiliti da Microsoft. Se in passato Windows XP MCE non ha riscosso troppo successo è principalmente a causa del prezzo elevato dei PC Media Center. Ora però Microsoft si sta impegnando affinché il prezzo medio della categoria entry-level possa scendere al di sotto dei 1000 dollari. Questo sarà possibile coinvolgendo un numero di OEM decisamente maggiore rispetto al passato, in modo da disporre di un'offerta ampia e variegata che vada incontro alle diverse esigenze dei consumatori. Con questa strategia Microsoft spera che, entro pochi anni, almeno un terzo dei PC possa essere venduto con Windows XP MCE preinstallato.

Quello in figura è uno dei primi Media Center a essere stati immessi sul mercato.

INTERFACCIA E FUNZIONALITÀ

All'accensione del Media Center il sistema operativo si presenta con il classico aspetto di Windows XP. La sola pressione di un tasto verde raffigurante il logo di Windows è sufficiente per passare a un'interfaccia grafica decisamene più semplice e intuitiva, controllabile completamente tramite il telecomando fornito in dotazione col Media Center. Il menù iniziale comprende nove diverse opzioni: DVD, video, immagini, televisione, musica, radio, altri programmi, impostazioni e online spotlight.



Tramite questa schermata è possibile accedere a ciascuna funzione del Media Center. Ovviamente la versione che troverete nei negozi sarà completamente localizzata in italiano.

La prima voce consente la riproduzione di un DVD Video. Questa comunque si avvia in modo automatico quando un DVD viene inserito nel lettore. Se durante la riproduzione si preme il tasto relativo a un'altra funzione, appare immediatamente la schermata desiderata e la riproduzione del DVD prosegue in una finestrella in basso a sinistra dello schermo.

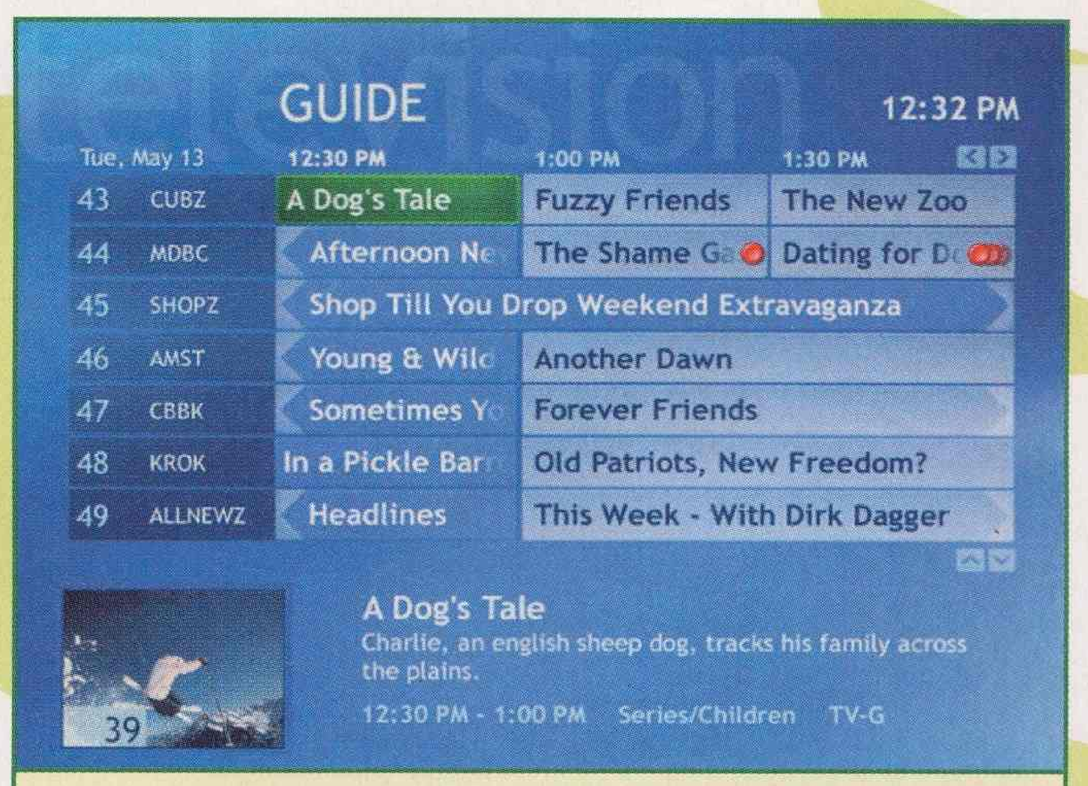
Accedendo alla sezione "video" oltre a riprodurre i filmati presenti sull'hard disk del Media Center, è possibile acquisire flussi video da una telecamera esterna, farne il montaggio e masterizzare il risultato finale.

Tramite la sezione "immagni" si possono organizzare le proprie fotografie in album, le si può modificare con alcuni rudimentali strumenti per il fotoritocco, le si può incidere su supporto ottico e si può avviare una presentazione a schermo intero.

Selezionando la voce "TV" si accede ai canali televisivi provenienti da un segnale analogico, da uno digitale terrestre o dal satellite. Grazie alla funzione time-shifting in qualunque istante è possibile "congelare" il programma che si sta guardando in diretta e proseguire la visione in differita in qualsiasi momento lo si desideri. La presenza dell'EPG (Electronic Program Guide) consente di scegliere il programma che si desidera registrare direttamente dal palinsesto delle più importanti reti televisive.

Attraverso la sezione "musica" si accede al nuovo Windows Media Player 10 con il quale è possibile ascoltare un CD o riprodurre i file musicali archiviati

Il sistema operativo preleva automaticamente da Internet tutte le informazioni associate ai brani memorizzati sul Media Center.



Microsoft ha stipulato un accordo con una società inglese (BDS) per la ricezione via Internet dei dati relativi ai principali network televisivi.

nel Media Center. Le informazioni relative al brano che si sta ascoltando vengono prelevate da Internet in modo del tutto automatico. Sempre tramite questa sezione è possibile accedere all'MSN Music, il nuovo servizio di Microsoft per la vendita on-line di musica. La sezione "radio" consente di ascoltare le numerose stazioni radiofoniche che trasmettono via Internet e, se il Media Center è dotato di sintonizzatore FM, anche le tradizionali emittenti analogiche.
Tramite la voce "altri programmi" è possibile accedere a una serie di funzioni supplementari che possono essere sviluppate anche da terze parti. La lista di questi programmi varia a seconda del produttore ma in ogni caso comprende il modulo di masterizzazione, il sincronizzatore per i dispostivi esterni e l'onnipresente Microsoft Messenger.
La sezione "impostazioni" consente di configurare le modalità di funzionamento di ciascun modulo del Media Center. Infine, la sezione "online spotlight" permette di accedere a una serie di servizi fruibili esclusivamente tramite una connessione a banda larga. Per ora in Italia sono disponibili i contenuti pay-per-view del noto portale Rosso Alice e i servizi di home banking del Gruppo Monte dei Paschi di Siena.

Tramite un semplice telecomando come quello in figura è possibile controllare tutte le funzioni di Windows XP MCE.

UTILIZZI FUTURI

Nei prossimi mesi Microsoft prevede di commercializzare dei dispositivi chiamati extender che permetteranno di usufruire delle funzionalità di un unico Media Center in più locali della stessa abitazione. Gli extender comunicheranno con l'unità centrale tramite una connessione wireless 802.11g in grado di fornire una bandwitch teorica di 54 Mbps. In realtà questo tipo di connessione permette di raggiungere a stento i 20 Mbps, che dovrebbero comunque essere sufficienti a servire contemporaneamente più di un extender.
In un futuro non molto lontano un PC dotato di sistema operativo Windows XP MCE sarà in grado di integrarsi perfettamente con numerose altre apparecchiature elettroniche presenti nelle nostre abitazioni. Infatti, secondo le intenzioni di Microsoft, tramite una intuitiva interfaccia a schermo, sarà possibile controllare l'impianto di allarme, la chiusura delle tapparelle, l'accensione delle luci e tanto altro ancora. Le maggiori aziende che si occupano di domotica si stanno adoperando già da tempo affinché un simile scenario possa divenire al più presto realtà.

Servendosi di una connessione wireless, l'extender consente di riprodurre i contenuti multimediali del Media Center in qualunque punto della propria abitazione.

PORTABLE MEDIA CENTER

Con il rilascio della nuova versione di Windows XP MCE, sono stati presentati anche i primi Portable Media Center, dei dispositivi portatili dotati di schermo LCD a colori in grado di riprodurre audio, video e immagini. Il controllo di un PMC avviene tramite un numero ridotto di tasti che ricordano da vicino quelli presenti sul telecomando di qualunque Media Center PC. I dispositivi presentati fin'ora non consentono di registrare, ma esclusivamente di riprodurre i contenuti digitali scaricati tramite connessione USB 2.0 da un Media Center o da un tradizionale PC. I formati supportati sono WMA e MP3 per quanto riguarda le tracce audio, JPEG per le immagini e WMV e ASF per i filmati (la risoluzione massima consentita è di 320x240 mentre il bit rate non deve superare gli 800 Kbps). Nel caso in cui si disponga di file multimediali non riconosciuti dal PMC è necessario, prima del trasferimento, procedere tramite Windows Media Player 10 alla codifica in uno dei formati supportati. Sempre tramite l'ultima versione del Media Player è possibile sincronizzare in modo automatico o manuale la propria libreria di brani musicali, filmati e immagini. Entro la fine dell'anno sarà possibile trovare in commercio tre diversi Portable Media Center: lo ZEN PMC di Creative Labs, l'iRiver PMC-120 e il Samsung Yepp YH-999. I tre dispositivi, pur presentandosi in modo molto diverso, sono piuttosto simili dal punto di vista hardware. Infatti tutti e tre sono equipaggiati con un processore Intel XScale a 400 MHz, 64 MB di Ram e un hard disk da 20 GB. Il prezzo di questi dispositivi dovrebbe oscillare fra i 500 e i 600 €.

Lo Zen Portable Media Center di Creative riunisce le funzionalità di un Media Center PC all'interno di un elegante apparecchio tascabile.

CONCLUSIONI

A conti fatti Windows XP MCE non consente nulla di più di quanto sia già possibile fare con un tradizionale sistema operativo. La differenza sostanziale sta nel fatto che, per la prima volta, tutti gli aspetti multimediali di un moderno PC sono accessibili da chiunque, anche da coloro i quali hanno scarse conoscenze informatiche e sono abituati alla semplicità operativa dei comuni componenti hi-fi e home-theatre. Nonostante un Media Center possa essere utilizzato come un comune PC, il suo vero scopo è tutt'altro: quello di sostituire con strabiliante efficacia tutti gli apparecchi che affollano le nostre abitazioni: lettore DVD, videoregistratore, lettore CD, sintonizzatore, decoder satellitare, decoder digitale terrestre e altro ancora.
Per quanto gran parte della stampa specializzata si ostini ottusamente a considerare un Media Center un qualunque PC dalle elevate prestazioni e con installato il nuovo sistema operativo Microsoft, in realtà le cose non stanno affatto così! Infatti un vero Media Center deve essere affidabile, silenzioso e dal design gradevole, aspetti questi piuttosto rari nel settore informatico. Di conseguenza bisogna sperare che produttori e rivenditori non finiscano per confondere il concetto di Media Center con quello, ben diverso, di computer multimediale. Un errore di tale portata, oltre a snaturare l'idea alla base di Windows XP MCE, finirebbe per compromettere irrimediabilmente il futuro di questa promettente piattaforma.

Il Samsung Yepp YH-999 si è aggiudicato il prestigioso premio EISA nella categoria "new media player 2004-2005"

A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** dal momento che siete lettori fedeli, inserite il cd nel caddy e volate nell'area Premium del sito. Chiaro che non dovete minimamente provare a inserire annunci pirata, altrimenti verrete immediatamente defenestrati!
- **TGM MAIL:** Tempo di togliere il neretto, ormai lo sapete che l'indirizzo è **tgm.mail@xenia.it**! Finalmente all'epilogo della sua massiccia dieta dimagrante.
- **RAFFOSENTIQUA:** volete essere i protagonisti dell'ultima barza del raffo? **raffosentiqua@xenia.it**

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:

XENIA EDIZIONI
TGM MAIL
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO

Prosopopea 21 Ottobre 2004 (Da-ppe-rtu-tto)

La TGM Mail è uno spazio strano; c'è posto per ragionamenti abbastanza articolati ma non illimitati. Occorre prendere il bandolo della matassa e tenerlo ben stretto prima di finire nel labirinto del minotauro che conduce ben oltre il vincolo dei 3K. E se discutiamo dell'arte in termini videoludici, ci tocca fare i conti con un'altra arte, quella della sintesi, ben più dura da metabolizzare.
Il vostro caro Xam è costretto spesso a mettere mano alle forbici mentre sul ramo secco dell'albero quell'avvoltoio del forum è appollaiato a scrutare con sorriso sardonico; proprio in questi mesi, però, la fiumana ha ripreso il suo corso, forse anche in virtù del fatto che da queste parti i vostri pensieri diventano gloria imperitura mentre colà, stringendo stringendo, sono record in un database per forza di cose soggetto a periodici spurghi (scusate lo spirito partigiano).
Vi dico queste cose pensando a ciò che ho dovuto omettere (pazienta, Daniele, pazienta) o nell'evenienza tagliare. E mentre ve lo dico l'attenzione si sposta su una notiziola apparentemente di secondo piano, senza immagini e senza strilli.
Parte il primo network pubblicitario per videogame. I responsabili della trovata si chiamano Massive Advertising Network e annunciano orgogliosi di avere raggiunto in proposito un accordo con UbiSoft, Atari, Universal e Konami riguardo ai titoli online di futura pubblicazione. Giusto per iniziare. Brividi. Siete abbondantemente a conoscenza di quello che penso circa la sfaccettatura commerciale del nostro amato mondo (mercato?), dunque non ho intenzione di ripetermi. Però la sensazione è che i tempi siano maturi per lasciarci assistere a un gustoso remake di quello che è accaduto alla tv negli ultimi dieci anni; l'invasione barbarica degli spot in ogni momento, angolo, frangente, emozione.
Non serve stare qui a provare a immaginare quello che succederà; ciò che serve è fare un esame di coscienza collettivo e provare a chiederci se non ci sia un modo di mettere freno alla cosa.
Mi rivolgo a chi i videogiochi li gioca ma soprattutto a chi li recensisce. Che ne dite, perché non tenere subito in debito conto di questo fattore nel giudizio finale, utilizzando questa unica arma (vedasi prosopopea di novembre) alla stregua di una fionda contro il goliaco gigante? Non è il caso di penalizzare i titoli che dovessero ammiccare eccessivamente all'ammorbante strumento pubblicitario; non è forse il momento di lottare un cicinino per difendere la libertà del nostro spazio di divertimento? Oppure sono l'unica mosca bianca affetta da eritema a riguardo?
Massimo Svanoni

Il gioco dentro la nebbia

(KEYWORDS: esperienzaLudica, nebbia, 3K) "Hanno ragione, hanno ragione/mi han detto: è vecchio tutto quello che lei fa" - Roberto Vecchioni

È permesso? Guarda che bel salottino che si è fatto lo Xam qui dentro! Giusto su misura, niente da dire. Posso prendere quella poltroncina laggiù? (you're welcome ndXam) Come si filosofeggia bene qui dentro, cavolo, la discussione è tosta, gli argomenti scrocchiano sotto i denti che un piacere, anzi, vedo gente che rosicchia di gusto, anche se altri se ne vanno con le gengive doloranti: avevano letto "videogiochi per pc" sulla copertina della rivista, eh, mica circolo filosofico. Fa niente, sono qui per parlare, per esprimere un concetto. Ma prima vi racconto una breve storia.
Mi è capitato di recente in un periodaccio, una serie di eventi che definire una mezza catastrofe sarebbe riduttivo, per cui per un mese e mezzo sono arrivato a casa strisciando sotto lo zerbino. Avevo appena installato Baldur's Gate 2 sul mio povero vecchio PC, ma non sono riuscito ad affrontarlo: mi ci sono incarognito per due settimane e alla fine l'ho disinstallato in preda a una crisi di nervi. Il rimedio? Soldier of Fortune (il primo, il secondo me lo sogno sul mio carretto...). Gameplay banale, nemici scontati, violenza gratuita.
Sangue. Non me ne sono staccato finché non l'ho finito due volte, e dannazione a me se non era lo stesso maledetto gioco che solo qualche mese prima mi aveva deluso non poco per la sua piattezza irritante.
Torniamo al salottino dello Xam, che mi immagino fissarmi spazientito con un bicchiere di cedrata in mano. Il punto è questo, voglio sottolineare la relatività del videogioco, manco fossi un novello Einstein.

CI SONO GIORNI DA MYST E GIORNI DA DOOM

MAICOL NAIT

Leggo su queste pagine dell'importanza della trama nel gioco, del "lasciare qualcosa" che rimanga dopo i "credits" del filmato finale; ebbene io sono convinto che non sempre sia necessario un valore intrinseco, e questo a seconda del momento e dell'approccio col gioco. Se arrivo a casa con i nervi a fior di pelle, frustrato dalla giornata, allora SoF MI DÀ qualcosa, ovvero una valvola di sfogo. Al contrario, se torno a casa compiaciuto e con la mente rilassata, allora ho risorse e voglia di affrontare qualcosa come BG2, gioco splendido ma che se affrontato senza la debita concentrazione diventa una mattonata insopportabile.
Anche la violenza gratuita è un contenuto, quando sparare a una entità virtuale mi toglie dal sistema nervoso abbastanza stress e nervosismo, da evitarmi di rispondere male a qualcuno che mi vuole bene solo perché ho la luna di traverso. E questa credo sia una di quelle verità che ogni videogiocatore ha provato sulla sua pelle. Il videogioco è un media, e prevede situazioni di utilizzo diverse e varie, come tutti gli altri media: film d'azione, d'autore, romantici, anche porno, perché no. Alcuni scavano nell'anima, altri divertono, emozionano. Il videogioco non è diverso, e non caso annovera diversi generi. Io amo sia le avventure grafiche, sia gli fps: come si conciliano? Dipende dai momenti, dalle necessità di ognuno: giocare certi capolavori nel momento sbagliato vuol dire dimezzare l'esperienza ludica e quello che può dare. Ci sono giorni da Myst e giorni da Doom.
Adesso lo Xam mi guarda truce e tiene tra le mani un cartello con su scritto 3K.
Aguzzino. A ogni modo quello che dovevo dire l'ho detto, per cui abbandono il salottino e saluto.
Maicol Nait - mikebrex@infinito.it

3K 3K 3K. Acc'. Però è stata una lettura piacevole e il mio occhio affaticato ringrazia.
Via, ti sto dicendo che ti perdono, anche solo perché hai una Pontiac taroccata in garage, ma ti

IL MONDO È E DEVE ESSERE DIVISO IN BUONI E CATTIVI.
DOMENICO

avviso: se sfori ancora, ogni volta che vai a prendere il giornale controlla le fiancate, potresti trovarci qualche effige artistica.
Venendo alla questione dello zerbino, vero discriminante del nostro divertirci quotidiano, debbo ammettere che hai ragione.
Il peso degli steli di plastica sporchi di fango in certe giornate di pioggia si fa sentire, eccome, sulle nostre spalle indebolite da ore di sedentarietà. E solo il videogioco ci può salvare, ammettiamolo; perché, leggendo tra le righe o meno delle vostre mail e dei vostri post, sarò rimasto si e no l'unico avvelenato di una certa qual spazzatura televisiva di latitudine caraibica.
Il mood fa molto, è certo, personalmente direi che è più decisivo dell'hype; tanto che se in primavera mi ero messo di buona lena ad affrontare villaggi sperduti e tundra desolata, il pur ottimo Syberia sembra non aver retto la calura estiva e il successivo approccio dell'autunno. Che il desiderio di spiaggie assolate abbia preso il sopravvento? Bah, in questa Milano bigia c'è forse un po' troppa abbondanza di giornate da Myst e se le luci a San Siro ci solleticano giusto per "quella sera", il gioco dentro la nebbia è forse chiedere troppo.
Insomma, questa pappardella in corsivo tanto per ribadire l'adagio: il videogioco deve dare qualcosa in più, già, ma conviene che ci trovi a mente serena. E, a parte il nostro sedicente ricciolone in giacca di pelle, voialtri che ne pensate? C'è davvero spazio nelle vostre giornate per il modello di gioco che il vostro amico Xam anela da quando ha preso il primo joystick in mano? Potete anche insultarmi, non mi offendo (sempre che l'insulto sia costruttivo).

The incredible tide

(KEYWORDS: ameriKa, guerra, darioRonzoni)
"Conan non vide l'enorme massa d'acqua infrangersi attraverso il promontorio e istantaneamente sommergere il porto con una marea violenta" -
Alexander Key

Caro XAM signore delle mail, volevo fare un commentino all'articolo di Backstage del numero di ottobre.
Secondo chi l'ha scritto, un videogame di guerra che divide il mondo in buoni e cattivi è un VG che fa una subdola propaganda, è partigiano, piatto, e non tiene conto di letture diverse (che magari bisognerebbe fare), di videogiochi che stanno anche dall'altra parte...
Beh, l'articolo mi ha schifato parecchio, soprattutto dopo i fatti accaduti in Ossezia e altri eventi successi dopo.
Quello che l'articolista considera subdola propaganda è la semplice e pura verità dei fatti: il mondo È e DEVE essere diviso in buoni e cattivi.
Oppure i ceceni che hanno ammazzati i bambini in Ossezia sono buoni e sono da scusare perché, secondo alcuni, vogliono l'indipendenza? I terroristi che hanno fatto saltare i bambini che prendevano caramelle dai cattivi americani, sono buoni e da scusare? Quelli che ammazzano civili iracheni perché vogliono lavorare nella nuova polizia, sono buoni? Quelli che hanno ucciso delle parrucchiere a Baghdad in quanto simbolo di occidentalizzazione sono buoni? Quelli che sgozzano e decapitano civili che lavorano per ONG occidentali che portano cibo e medicine agli iracheni sono buoni? Quelli che hanno ucciso i nostri carabinieri, nostri giornalisti, perfino un pacifista, sono buoni?
Sono stanco di sentire che in fondo bisogna capire quei poveri terroristi, che ce lo meritiamo perché è solo colpa nostra che li sfruttiamo (quando invece le organizzazioni terroriste sono miliardarie); sono stanco di sentire che è tutta colpa degli americani (magari scritto con la k) perchè, secondo alcuni, hanno iniziato loro la guerra (dimenticandosi degli attentati contro gli USA negli anni 90 in Africa). Sono stanco delle mille dietrologie che cercano sempre di colpevolizzare l'Occidente e scusare i terroristi.
Certo anche l'Occidente ha delle colpe, ma almeno se ne accorge e spesso fa autocritica e condanna i colpevoli, come il giustissimo processo a quel gruppo di soldati che hanno torturato i prigionieri...
Dall'altra parte i massacri, le torture, le autobombe e gli attentati sono applauditi e finanziati. Il messaggio di rivendicazione agli attentati di Madrid conteneva una frase che la dice tutta su chi sono i buoni e chi sono i cattivi: "voi amate la vita, noi amiamo la morte".
L'articolista vuole un videogame che abbia una diversa visione... Facciamo un videogioco dalla parte dei terroristi? Obiettivi della missione: fai saltare 50 soldati? Tortura un ostaggio nel modo peggiore e manda il video? Stermina i civili che collaborano con i soldati? Ripeti le gesta dei terroristi in Ossezia, a Madrid, a Mogadiscio, alle Torri Gemelle? Ammazza i bambini che chiedono caramelle ai soldati? Ripeti il massacro di 400 civili alla discoteca filippina?
Domenico

Caro Domenico, immaginavo di creare qualche polemica col mio articolo. Forse qualcuno ha parlato di "poveri terroristi"? Non mettermi in bocca parole che non ho usato, please. Ho citato l'Ossezia proprio perché mi pareva del tutto fuori luogo realizzare un videogame sulla guerra cecena in un periodo così turbolento e pericoloso. Il fatto poi che la totalità dei giochi di guerra ci metta di fronte un solo punto di vista su realtà parecchio complesse e scottanti (che meriterebbero ben altri gradi di approfondimento) mi pare evidente.
Sono sinceramente esasperato dagli avvenimenti iracheni (e non solo) che ogni giorno TV, giornali e internet ci vomitano addosso.
Come te, anch'io ho osservato con orrore e disgusto i filmati delle decapitazioni dei poveri ostaggi occidentali e, come te, ho esultato alla liberazione delle due Simone. L'averne abbastanza della guerra mi ha portato tuttavia ad analizzare sotto un'ottica diversa e infastidita il non casuale proliferare di videogiochi ambientati in contesti bellici. E scusa se mi sono francamente stancato di impersonare il buon yankee pacificatore che, con

AVVERTENZE D'USO

FIFA se n'è andato, PES non è ancora arrivato e il sottoscritto freme ma non molla. Sono solo sigle, termini, ma dietro ci trovate mondi, un po' a là Richard Garriott. E quello che posso fare in tutta onestà è giusto darvi due note indicative a riguardo, distillare lo scibile nello spazio di una riga. Che ci riesca non è detto, ma ci provo e se proprio vi pare brutto regalatemi una Treccani; sempre meglio di [tre] calci nel sedere.

ERITEMA
Malattia della pelle e in certi casi dell'anima che coglie poveri cittadini privati delle loro più intime libertà di godimento (leggasi prosopopea).

DA-PPE-RTU-TTO
Professione nella quale una certa minoranza di lettori afferma di credere. E voi cosa volete fare da grandi?

KEYWORDS
Meta informazione che il vostro fido Xam ha deciso di indicizzare; più che un uomo un motore di ricerca vivente.

KITT
Pontiac overclockata (e prossimamente con le fiancate da riverniciare) sulla quale un nostro caro lettore ama scorrazzare.

NEBBIA
Entità semi-solida contenuta in quella grande bacinella della Pianura Padana e qualche volta anche all'interno del nostro passatempo preferito.

SURVIVOR
Possibile futura catastrofe in arrivo sul mondo dei videogiochi. Ve lo dice il vostro metereologo di fiducia.

XAM
Uomo in questo preciso istante affetto da alitosi. Ah, se solo le pagine di TGM avessero proprietà olfattive...

un mitra in una mano e un fiore nell'altra arriva ad annunziare la lieta novella. Snoccioli una serie di terribili atti compiuti dai terroristi e mi trovi perfettamente d'accordo nel condannarli senza appello, ma forse dimentichi la strage durante un matrimonio provocata da un bombardamento americano e l'uccisione, mai confermata, del freelance italiano Antonio Russo ad opera dei servizi segreti di Putin in Cecenia. E vogliamo parlare di Guantanamo? Dimmi, questi eventi non ti hanno minimamente sfiorato?
Mi spiace deluderti, ma la partizione tra buoni e cattivi c'è solo nelle favole. Voglio forse un videogame che mi permetta di impersonare un kamikaze? Non scherziamo, per favore. Voglio solo che il videoludo possa esprimere concetti più completi e artisticamente degni, passando magari per una visione del mondo un po' meno stereotipata e compiacente, pericolosa soprattutto per chi, e penso a bambini e ragazzini, non ha ancora avuto modo di guardare con occhio critico quello che sta "dall'altra parte". Un semplice sogno? Forse...
Dario Ronzoni

PS. Le mie osservazioni ti hanno schifato? A me schifano le semplificazioni. Non immagini quanto...

Ecchime.
Ho letto con estremo interesse l'articolo di Dario sul numero Ottobre e lo reputo francamente uno dei più riusciti backstage dell'ultima annata. Ciononostante la lettura di quelle righe poteva lasciar trasparire un pensiero politico che ad alcuni lettori, Domenico in primis, non è andato giù. Espresso il disappunto e accolta la legittima risposta di Dario, mi permetto quindi di riportare la vostra attenzione sul punto focale di cui si voleva discutere: la commistione tra videogioco e propaganda politica.
Fate bene attenzione, non vogliamo riesumare la diatriba infinita tra le due letture politiche della cronaca tragica di questi anni; sono certo che se indipendentisti e terroristi di ogni risma potessero utilizzare il videogioco a scopo propagandistico lo farebbero senz'altro. Il punto è: i videogiochi di scuola occidentale lo fanno? Fino a che punto? L'ondata anomala di giochi di guerra da cui siamo sommersi è una semplice voglia di parlare del tempo malato in cui viviamo, è frutto di un ragionamento commerciale o piuttosto nasconde qualche intento malizioso?
Un atteggiamento critico o quanto meno riflessivo a riguardo è un nostro diritto, anche solo per far sapere a governanti & software house che non assimiliamo tutto quanto per partito preso.
E intanto che ci sono vi segnalo il prossimo sbarco di un gioco dal titolo Survivor: si tratta di un simulatore di sopravvivenza in cui dovrete vedervela con alcuni tra i più tragici disastri della storia recente e non; manco a dirlo, anche l'11 Settembre. Non si tratta di propaganda, no; è da vedere se si tratti di buongusto. Per ora mi limito a segnalarvelo con un certo brivido ma mi astengo da qualsiasi commento, fremente di metterci le zampe sopra.

Goccia

(KEYWORDS: arte, rpgOnline, poetry)
"Amo in te/l'audacia dei giocatori delle grandi scoperte" - Nazim Hikmet

Topic: il videogioco come arte. L'argomento è certamente interessante, nonché pretenzioso, nondimeno ricco di spunti su cui dibattere. Eccomi quindi ad aggiungere la mia goccia nell'oceano.
Se tra le peculiarità dell'arte vi è la reinterpretazione della realtà circostante e l'espressione personale, il videogioco, spesso, difetta proprio in questo frangente. Il videoludo è esperienza, svago ed emozione, ma spesso latita proprio dove forse dovrebbe mordere: sui contenuti. In un mondo professionale come questo, dove ogni titolo è figlio di attente analisi di mercato e lavoro da parte di decine di specialisti in ogni campo, si assiste (troppo) spesso a un processo di spersonalizzazione del prodotto finale. Manca il "tocco" insomma.
Il lato nostalgico di me trova decisamente più affine all'ideale artistico di titoli preistorici come Ultima o Pitfall, figli dell'ingegno di un singolo individuo, dotato di capacità logiche (la programmazione) e astratte (le idee), in perfetta antitesi col modello di sviluppo odierno. Illuminanti in tal senso sono le parole spese da David Crane nell'articolo pubblicato qualche numero fa.
Questa missiva si prefigge però un altro obiettivo; fare luce, per quanto possibile nel ristretto spazio di una mail, su una realtà dove il gioco si fonde, a mio parere, con l'arte: l'RPG online.
Dimentichiamo per un istante anni di single player devoti a trame preimpostate e vertiginosi, quanto innaturali, aumenti di potenza nel nostro avatar digitale. Scartiamo i MMORPG, nuova frontiera del divertimento, tuttavia non dissimili da un complesso scacciapensieri di massa, nella ripetitività del loro svolgimento. Torniamo quindi alle origini: RPG, acronimo di Role Playing Game, gioco di ruolo.
Prestiamo attenzione alla sfumatura linguistica assente nella traduzione: il dizionario ci ricorda infatti che to play, tra le altre cose, significa recitare. La magia del gioco di ruolo online può essere vissuta con l'antico Ultima Online o soprattutto con Neverwinter Nights, dove molti sono gli shard devoti all'interpretazione. In questi mondi, possiamo plasmare, similmente a un artista quale è lo scrittore, la personalità e l'aspetto dei personaggi da noi creati, arrivando a "vivere" l'esperienza con il trasporto e l'emozione che la sinergia tra recitazione e rapporti interpersonali sanno creare. Si assiste così, nei casi più fulgidi ed entusiasmanti, alla demolizione completa del grezzo approccio personaggio/simulacro di pixel, per giungere a un livello ove la nostra creatura "vive" di vita propria. Contrariamente al gioco singolo o al MMORPG,

GIOCANDO LE MIE CANTASTORIE, HO INIZIATO PERSINO AD APPASSIONARMI ALLA POESIA, TANTO ODIATA SUI BANCHI DI SCUOLA - ALESSANDRO "GUZ" GALLUZZO

l'avventura è sì il leit motiv del gioco, ma accanto a essa trova spazio un livello sociale vasto e sfaccettato, assente in altre realtà. Ci si allontana dal concetto di epici avventurieri da saga fantasy, per riportare i nostri eroi a una dimensione più credibile, fatta si di avventure, ma anche di situazioni quotidiane. Fidanzamenti, matrimoni, avversità, fortune, sentimenti: ogni cosa può trovare spazio. Essendo io appassionato di una classe snobbata dai più, quale è il bardo, ho avuto modo di toccare con mano quanto fin qui scritto, arrivando a picchi di coinvolgimento ed emozione fin lì ignoti, forse di difficile comprensione per chi non ha avuto modo di provare una simile esperienza; e tuttavia ben distante all'approccio totalizzante che porta a distaccarsi dalla realtà.
Giocando le mie cantastorie, ho iniziato persino ad appassionarmi alla poesia, tanto odiata sui banchi di scuola, alla faccia di chi considera questa occupazione come una perdita di tempo. Per il neofita, la prima impressione potrebbe essere disorientante, non avendo precisamente uno "scopo" o un qualcosa da fare: si tratta solo di adattarsi alla nuova dimensione e assaporare, finalmente, la vera libertà d'azione. Dove sta l'arte in tutto questo? Se la recitazione è arte, può forse questo piccolo teatro d'improvvisazione esimersi dal farne parte, in virtù del suo essere digitale?
Alessandro "Guz" Galluzzo
Ideatore, tra le altre, di Novembre Tinuviel, Morfine Plent e Faye Der Mond.

Al di là della prosa un po' accademica (ma forse non dovrei parlare proprio io), questa mail mi ha toccato. Non nello stesso senso per cui si tocca Mirko, no (non sapevo portassi pure sfiga Xam... ndTMB). Mi ha colpito l'accostamento tra il gioco di ruolo online e il teatro; una sfaccettatura che avrei dovuto cogliere io stesso, dopo anni e anni di militanza nei tradizionali RPG da tavolo. C'è arrivato il nostro Guz, poeta dell'era digitale e bardo in seconda istanza (seconda?). Che lo abbia fatto passando da una sfumatura linguistica piuttosto che cantando emozioni in giro per manieri è secondario. Quello che mi piace sottolineare (e me la godo nel farlo, ormai l'avete capito) è la passione per la poesia che nasce da un mondo alternativo. Certo, un mondo alternativo messo in piedi da una struttura commerciale, come al solito, per fare soldini; ma in questo momento chi se ne impippa? In questo momento mi sento piuttosto come il Costanzo o il coordinatore dell'anonima alcolisti del caso e mi piace ripetere: raccontiamoci le nostre esperienze. Per guarire? Macché, per trasmettere il malanno anche a quelli sani.

AU REVOIR

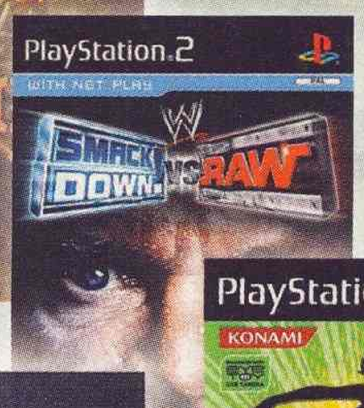
Chiudiamo allora con un malanno, in attesa di altri contagiati. Vedete un po' questo spazio come il lazzaretto degli appestati, via. E al bando la pioggia purificatrice.

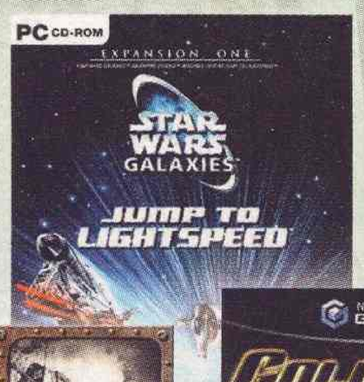
tutte le settimane offerte giornaliere a sorpresa!

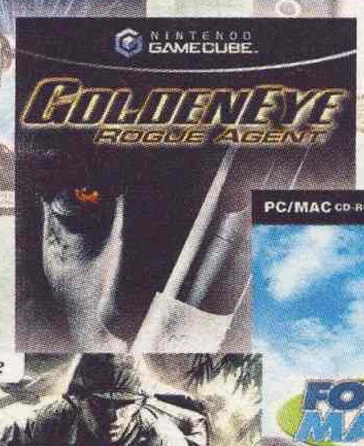
WORLD GAMES

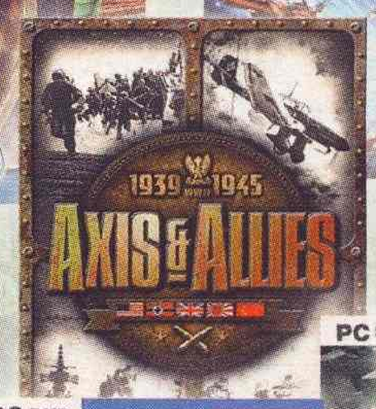
the world is our playground

prodotti per ogni genere di console
ULTIME NOVITÀ A PREZZI IMBATTIBILI!





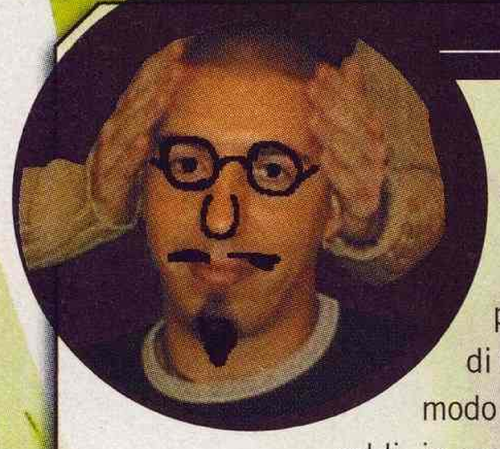




PC/MAC CD-ROM
FOOTBALL MANAGER 2005

RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it



Molti di voi mi chiedono quale sia il sistema per essere pubblicati su queste pagine... beh, prima di tutto bisogna fare in modo di farmi arrivare dei soldi, in secondo luogo è necessario scrivere delle lettere non troppo lunghe e non troppo corte, e nemmeno troppo intelligenti o troppo stupide (le basi su cui viene stabilita la tipologia di lettera variano di volta in volta). Non dimentichiamoci che una lettera deve essere in grado di stimolarmi una risposta, se non mi viene in mente niente da dire non la pubblico manco col cavolo (eh lo so, è lo spietato mondo dell'editoria).
Penso che con questi pochi (ma chiari) elementi si possa già avere un'idea di quello che pubblico e di quello che invece cancello all'istante. Evviva.
Ecco la barzelletta che fa ridere solo me (applausi grazie), ah no aspe, la barza è segnalata da Giovanni.
"Amore, ho una barzelletta che ti farà cadere le tette dal ridere".
Poi la guarda e dice: "Uhm... forse te l'ho già raccontata"
Aasdas Asd

Unisci i puntini

Stiticissimo Raffo (non posso rivelare le mie fonti, mi spiace) (OK mi sembra giusto . NdRaffo), nonostante la mia agendina sia piena di impegni, ho deciso di dedicarti parte del mio preziosissimo tempo per discutere di una notizia alquanto, ahimè, sconcertante:
Non siamo soli nell'universo.
Espongo i fatti con recalcitrante identità geopolitica partitocratica:
-Giorno 22 del settembre 2004/ Ore 00.30 A.M
A tale ora e quotidianamente, intendo precisare, non resisto alla tentazione del mio preferito e alquanto arduo giuoco (a pagina 2 della settimana enigmistica per i profani), il temutissimo "Unisci i puntini dall'1 al 56"; ero arrivato faticosamente al 32, quando volgendo lo sguardo al di fuori della finestra, ho notato una miriade di punti luminosi che sbrilluccicavano nel cielo notturno e che sembravano volermi dire una sola cosa: "Unisci i puntini dall'1 al 56".
Allorché butto via l'usurato giornaletto enigmistico e mi dedico al nuovo estemporaneo passatempo.
-Ore 5.30 A.M. dello stesso giorno
Riesco facilmente ad arrivare alla soluzione, conquistando tra l'altro il mio nuovo record personale; mi stropiccio gli occhi e rileggo ciò che ne è risultato: "SIEMO CHI LEGGE".
Ora non per volermi lamentare sempre...
A parte la totale ignoranza dell'enigmista extraterrestre che non sa come scrivere "SCEMO CHI LEGGE", voglio chiedere a te, o costipatissimo Raffo, se sono stato veramente in presenza di un messaggio di una forma di vita aliena nei confronti di noi terrestri o si è trattato solamente di un qualche fenomeno naturale coincidente occasionalmente con gli uragani Cip e Ciop del Sud America.
Un saluto e un in "Bocca un po' di crusca dai", dal tuo affezionatissimo
Simone "Simo'X" o "Il Baro di Castiglioncello" (LI)

Caro Simone, secondo me sei stato toccato (nel cervello) dagli extraterresti , fossi in te d'ora in poi imposterei tutta la mia esistenza sull'approfondimento delle dinamiche che portano a questo tipo di esperienze, valorizzandone gli elementi positivi e tentando di sminuirne quelli negativi. La tua via (lattea) è tracciata, simpatico lettore con gli amici che fanno la spia , ora non devi fare altro che percorrerla... E non ti preoccupare se al capolinea troverai un edificio austero con tanti simpatici dottori dentro, sono lì per aiutarti , varca la soglia e ti accoglieranno come meriti, omaggiandoti sicuramente con una splendida camicia bianca (anche se magari con le maniche un pelo lunghette).

Losbando punto esclamativo

Biodegradabile Raffo virgola
un problema ci sorge due punti fin dai tempi delle superiori virgola i nostri professori di italiano obiettarono che noi giovini non sappiamo usare la punteggiatura in modo corretto puntini puntini Questo non è vero punto esclamativo
Così virgola abbiamo deciso di fondare un club due punti aperte virgolette
Gli Amici della Virgola chiuse virgolette con sede AccasanNostra punto
Se ti vuoi inserire in questa preziosissima élite virgola contattaci all'indirizzo e-mail due punti gliamicidellavirgolachiocciolahotmailpuntocom aperta parentesi esiste davvero chiusa parentesi
Inviaci il tuo numero di carta di credito perché la quota per fregiarti del supremo titolo di aperte virgolette Cavaliere della virgola chiuse virgolette virgola ammonta a 50 euro sostituibili con il computer proofeessionaaaaaaale del
Pastooooooreeee punto
Biodegradabili saluti virgola
I soci fondatori due punti
Dario e Fabio

Sempre peggio

L'enigmatico enigma della scatola nera

Ectoplasmatico Raffo (ottimo inizio . NdRaffo), in nome della nostra vecchia amicizia ti chiedo di rispondere a questo dilemma che non mi fa più dormire di giorno: perché non si costruiscono gli aeroplani con lo stesso materiale utilizzato per le scatole nere?? Grazie in anticipo (so già che saprai rispondermi).
Daniele "CHON"

Vedi caro Daniele, in effetti la tua è una domanda interessante, ma la risposta è facile da dare se si è esperti di intelligenza come lo sono io (questa sì che è una novità NdTMB): prima di tutto gli aeroplani neri sembrerebbero degli enormi corvacci e verrebbero abbattuti a cannonate dai cacciatori e i pochi scampati al pericolo verrebbero attratti dagli spaventapasseri...
Non si farebbero niente atterrando nei campi, ma questo provocherebbe enormi ritardi .
Si potrebbe a questo punto decidere di non farli neri, ma questo toglierebbe l'invulnerabilità della struttura, perché le scatole nere sono così resistenti proprio per via del colore e della forma. Proprio qui infatti sta il problema più grosso, un aereo per essere resistente come una scatola nera dovrebbe anche averne la forma e quindi al massimo lo si potrebbe trascinare in giro per il mondo con dei grossi camion con notevole incremento sul tempo necessario per spostarsi .

La lettera scelta a caso del mese

(Questa lettera è stata scelta del tutto a caso tra tutte quelle pervenute, non ha risposta perché non avevo tempo. NdRaffo)

Egregio spettabile signor Raffo, (da adesso in poi uso il tu perché non mi ricordo la forma del "lei" di tutti i verbi) vorrei raccontare a te e a tutti i lettori di questa magica rubrica che cosa mi è successo l'altro giorno andando a fare la spesa.
Mi stavo divertendo a fare lo slalom con il carrello tra le persone all'interno del supermercato girando tra una corsia e l'altra senza filo logico alcuno, quando il mio occhio scaltro si è andato a posare sopra a uno scaffale, precisamente sul 2° ripiano a destra del reparto detersivi.
Sullo scaffale in questione c'era un contenitore di detersivo che recava la scritta: "Omino Bianco" con sottotitoletto "Nero". Impossibile!!! Quindi proprio come Dylan Dog, anche l'Omino Bianco legge la tua rubrica (ammesso che possegga gli occhi per farlo)!!! Proprio così!!! Lui la legge sulla sua scrivania di plastica mentre risponde al telefono Rosso!!! Altrimenti non ci sarebbero spiegazioni per questo nuovo secondo nome.
Oh Raffo, aiutami: pensi che lui, essendo stufo delle troppe lettere inviate a causa del colore della sua carnagione, abbia deciso di andare all'anagrafe e aggiungersi un secondo nome per porre fine a ogni discussione? Oppure credi che si sia davvero accorto del grave errore fatto dai suoi genitori nell'assegnarli quel nome causa di tante discussioni?
Pensi che Mamma-Omino Bianco sarà contenta del nuovo nome? Ti prego di rispondermi! Non dormo più in classe.
Ringrazio anticipatamente.
Marco Menegatti

ALONE IN THE DARK™

THE NEW NIGHTMARE

IN ITALIANO

GIOCO COMPLETO su 3CD Rom

dal 14 DICEMBRE

con The Games machine

THE GAMES machine

Davide Comunello davide.comunello@xenia.it

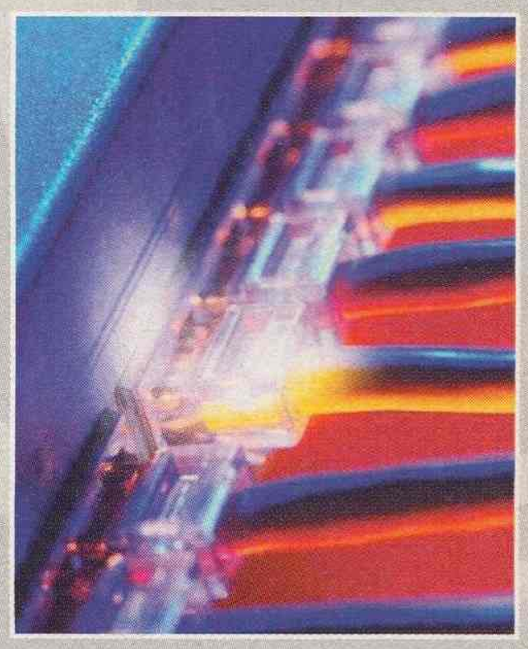
Backstage

DIGITAL DELIVERY, LA NUOVA SCOMMESSA DELLA BANDA LARGA

La Frontiera dell'e-Commerce continua il suo viaggio verso il Grande Ovest: all'orizzonte, il goloso miraggio della distribuzione online di tutto quanto possa essere desiderabile in materia di divertimento. E i videogiochi? C'è posto anche per loro...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La quotidianità vi rattrista, non avete più ottimismo né gioia di vivere? TGM Online fugherà questo e tanti altri problemi!



Archiviato e normalizzato il capitolo del download a pagamento di musica, ormai radicatosi nonostante i continui attacchi della sempre diffusa pirateria, il mercato dell'intrattenimento ha dispiegato le vele verso nuove rotte e settori, cercando di sfruttare appieno le potenzialità offerte dalla Rete per trasformarla in un canale distributivo alternativo a tutto tondo. Musica e jingle per cellulari sono ormai solo una fetta della torta: la partita si sta già giocando su cinema, dirette sportive e fumetti, in un crescendo che lascia presagire un futuro in cui qualsiasi bene adattabile a un formato digitale potrà essere comodamente reperibile a casa propria. È questa, per l'appunto, la filosofia alla base del Digital Delivery, ovvero la consegna diretta tramite Web di contenuti multimediali, ricevuti sia su PC sia su decoder: nessuna rilucente confezione, solo il prodotto nudo e crudo, hic et nunc, comodamente fruibile dalla scrivania o dal divano e spesso proposto a un prezzo sensibilmente inferiore rispetto alla controparte "da scaffale". Il contenimento dei costi è uno dei grandi punti di forza del DD: venendo a mancare le spese di confezionamento, stampa di materiale informativo, magazzino e spedizione, ciò che resta non è altro che il prodotto "così com'è", pronto per essere consumato "a richiesta" con grandi benefici economici.

I primi macroscopici risultati di una simile "politica" sono già in circolazione: in un articolo apparso su Repubblica Affari & Finanza, Silvio Scaglia, amministratore delegato di eBiscom, ha dichiarato che FastWeb si può considerare come "la più grande sala cinematografica italiana", forte di un catalogo che comprende 5.000 titoli e di un traffico mensile di 600.000 pellicole.

Il colosso della fibra ottica non è il solo ad aver già investito nel Digital Delivery ad ampio respiro, e sulla Rete è già possibile acquistare partite e film in streaming, scaricare fumetti, guardare reality show, consultare E-Zine: la logica che sottende a tutto ciò è quella del "micropagamento", grazie al quale è possibile acquistare singole puntate o edizioni di un magazine online, specifici avvenimenti sportivi, numeri unici e così via.

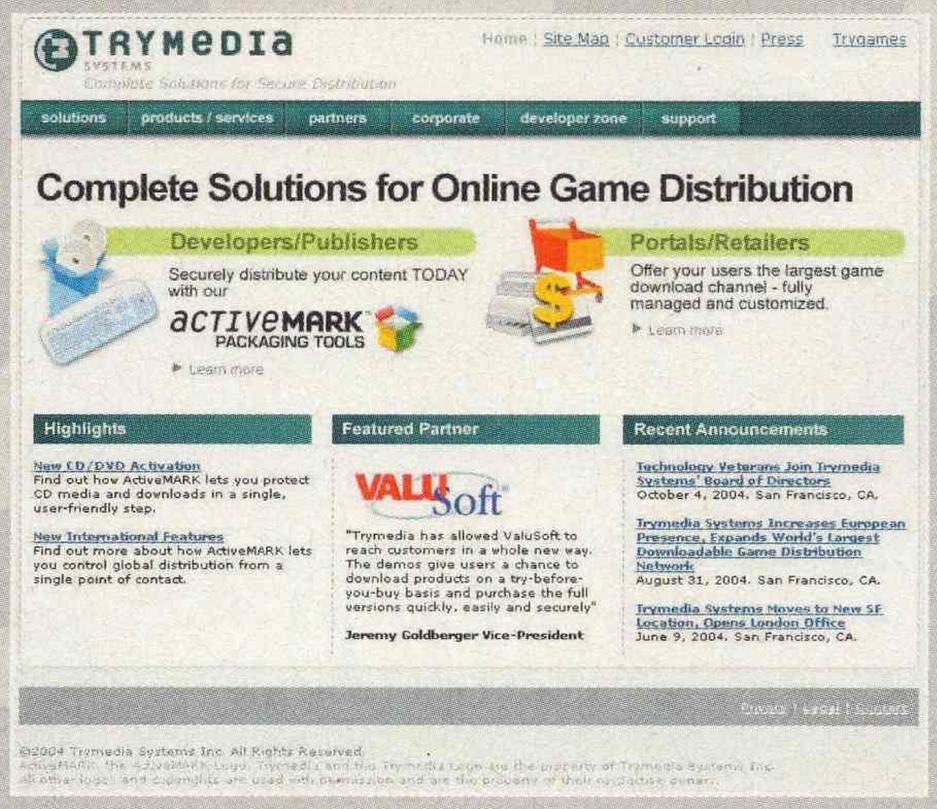
A chi si deve dunque imputare il merito di questa apparente "rivoluzione", se così si può definire?

Senza dubbio, il primo e fondamentale apporto è dato dalla crescente diffusione della banda larga, che nell'anno in corso è stata stimata in una base installata di 3 milioni e 975 mila connessioni, siano esse ADSL oppure in fibra ottica. La broadband e le tariffe flat rate sono l'indispensabile porta di accesso per la fruizione del Digital Delivery: le dimensioni dei prodotti offerti richiedono infatti una sufficiente velocità di connessione per lo streaming online e per il download di file video molto pesanti, quali potrebbero essere quelli del film.

Oltre alla diffusione della banda larga, il Digital Delivery cavalca un'inarrestabile tendenza, ovvero quella della spesa online mediante carta di credito o addebito in bolletta: secondo gli ultimi dati rilevati da Visa, gli acquisti sulla Rete stanno diventando sempre più comuni tra i consumatori italiani, i quali, durante i primi mesi del 2004, hanno speso su Internet più del doppio rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente (facendo registrare un incremento totale di 144 punti percentuali).

Queste positive notizie per il Digital Delivery autorizzano a identificarlo come un modello di vendita apparentemente vincente: per questo, nel settore videoludico si sta registrando un grande fermento, che finora ha prodotto i primi tentativi di alternare al mercato classico il canale distributivo online. Alcune compagnie americane hanno sviluppato delle tecnologie di protezione che consentono ai distributori di poter rilasciare i propri giochi in tutta sicurezza: le modalità di "encrypting" sono differenti, e comprendono client da installare sul proprio PC (analogamente a quanto avviene con Steam, noto ai giocatori dei prodotti Valve) oppure il download diretto dei file di installazione, da sbloccare mediante un codice fornito al momento dell'acquisto. Generalmente, si è finora accordata la preferenza al client, il quale consente di gestire al meglio i download (recuperandoli in caso di interruzione improvvisa del collegamento) e si cura di fornire al contempo manuali e patch relative ai titoli acquistati. Qualunque sia la soluzione, il più delle volte si garantisce anche un periodo di prova, il quale permette di giocare al prodotto completo per un tempo limitato.

A questo punto, chi è disposto a rinunciare a confezioni, mappe e manuali cartacei per la loro controparte digitale si chiederà quali siano i reali e concreti vantaggi del Digital Delivery applicato ai videogame: la risposta è contenuta in una delle considerazioni già fatte in precedenza. A fronte della perdita di scatolame assortito, ai publisher e ai loro distributori si consente di risparmiare sui costi di produzione, permettendo di applicare sui prodotti politiche commerciali estremamente aggressive. Il tutto non fa che riportare la discussione all'annoso problema del costo dei videogiochi: se è vero che l'87 percento dei giocatori americani indicano che l'abbattimento dei prezzi debba essere la preoccupazione principale del mercato per i prossimi dieci anni, il Digital Delivery sembra essere la risposta giusta. A questo punto, però, è lecito farsi delle domande: quale sarà la fiducia dei publisher nei confronti della tecnologia di protezione? Quale atteggiamento manterranno questi ultimi nei confronti di un canale che andrà ad affiancare (se non a sostituire) la distribuzione tradizionale? E l'accoglienza dei videogiocatori? I prossimi mesi saranno cruciali per poter trarre le prime conclusioni.



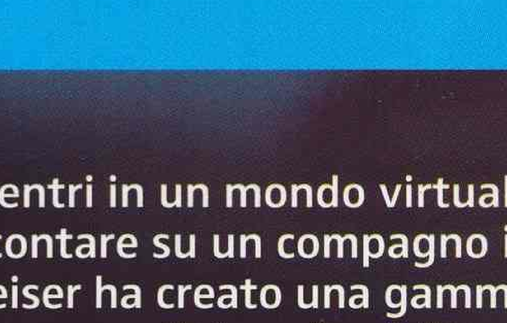
Game ON

Adesso comincia il gioco ed entri in un mondo virtuale sempre più vicino alla realtà. Con le nuove cuffie multimediali Sennheiser potrai contare su un compagno in più e, là dove gli altri non sentono, avere la periferica che fa la differenza. Sennheiser ha creato una gamma di cuffie microfoniche dalle caratteristiche uniche: elevata sensibilità del microfono e qualità audio dell'ascolto. La riduzione dei rumori ambientali permette la perfetta riproduzione della voce tramite microfono e aumenta la qualità della comunicazione con altre persone; potrai così distinguere in modo chiaro e continuo la voce degli amici attraverso internet, proprio come avviene in una normale conversazione telefonica. La qualità audio di ascolto delle cuffie Sennheiser è elevatissima, per captare ogni particolare e dettaglio. La PC 150 è il top della gamma delle cuffie multimediali Sennheiser; la tecnologia è di primissima qualità, il microfono è di tipo "noice cancelling", cavo con regolazione di volume e tasto mute, cuscinetti avvolgenti per l'isolamento ambientale. Sennheiser PC Headsets: una linea di cuffie di qualità per dare valore al tuo gioco, per ascoltare la musica di qualità, per videochattare e ogni altra applicazione multimediale (VoIP, riconoscimento vocale).

PC 120

PC 130

PC 145

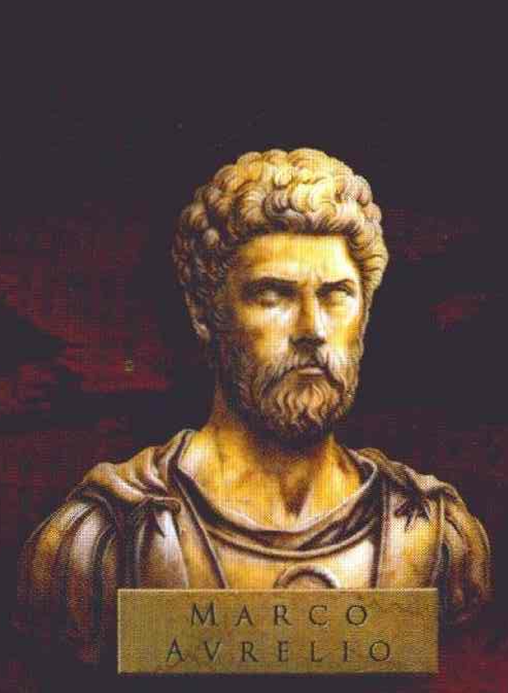


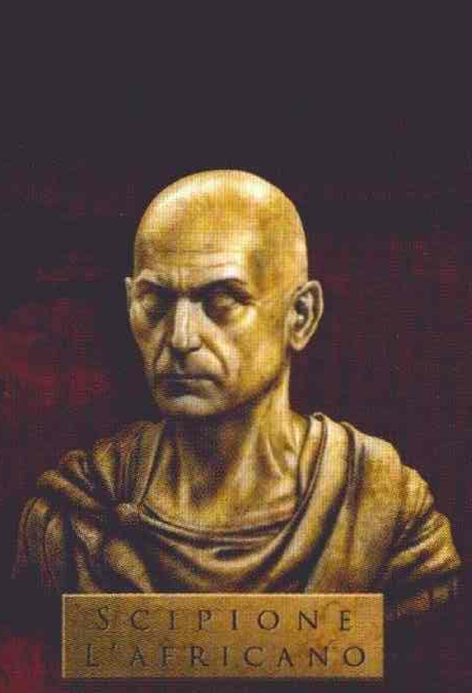
PC 155

EXHIBO S.p.A.
COMMUNICATION SYSTEMS
www.sennheiser.it/communications
sennheiser.comm@exhibo.it

SENNHEISER

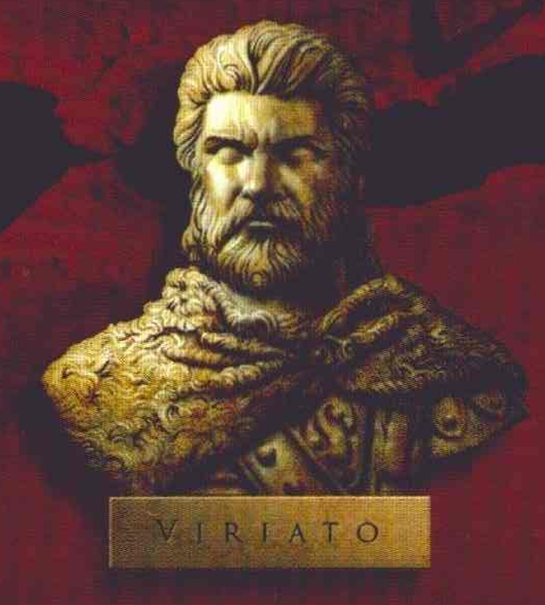
12+
www.pegi.info

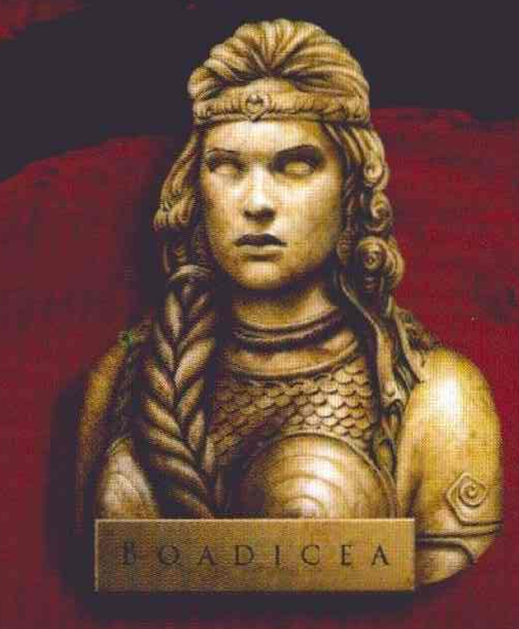


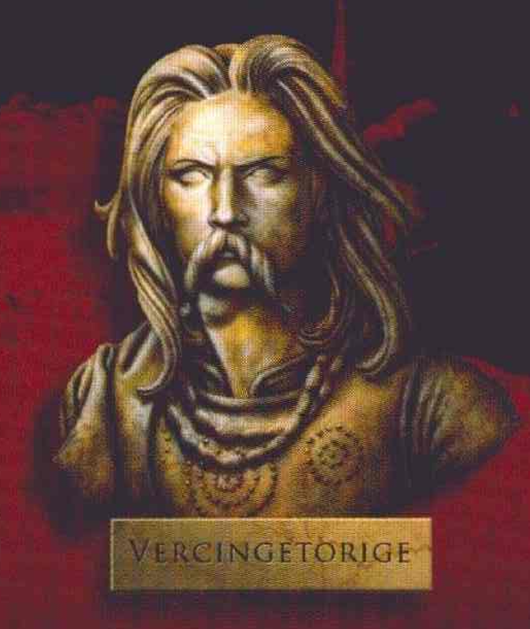


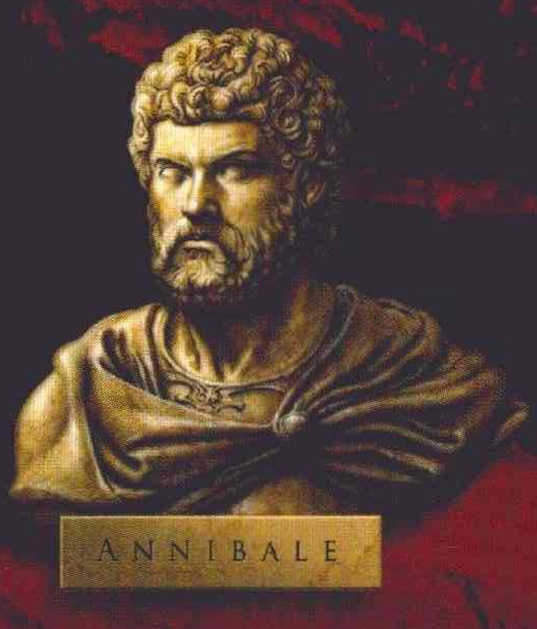
LE GRANDI BATTAGLIE DI ROMA

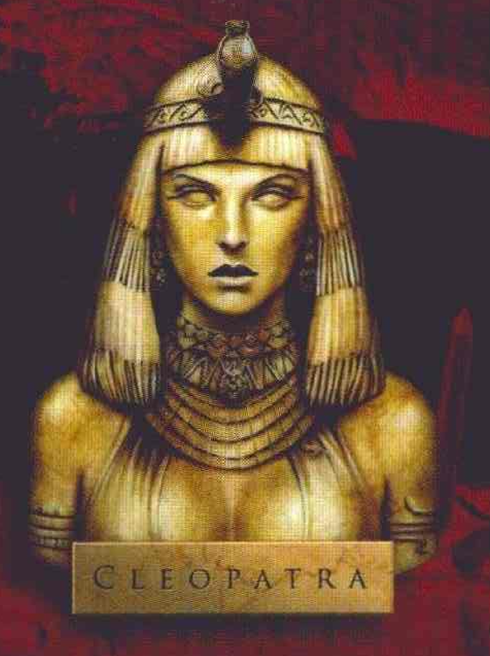
HISPANIA BRITANNIA GALLIA GERMANIA AFRICA AEGYPTVS











La guerra delle guerriglie capeggiata dall'indomabile **Viriato** frena l'espansione romana in *Hispania*.

Anni dopo furono necessari 60.000 soldati al comando di **Scipione Emiliano** per sottomettere Numanzia e completare la conquista della *penisola Iberica*.

A capo di 80.000 guerrieri la regina **Boadicea** tenne in scacco i romani e ottenne la resa della loro capitale nell'isola.

Sottomessi i ribelli, **Gneo Giulio Agricola** sconfigge i caledoni ed estende i confini dell'Impero fino alle terre di *Scozia*.

Il nobile **Vercingetorige** riesce a unire i popoli galli e piegare le legioni in *Gergovia*.

Invece di ritirarsi **Giulio Cesare** assedia la piazzaforte di *Alesia* e, dopo una cruenta battaglia, il leader ribelle è fatto prigioniero. *La Gallia* sarà romana.

Arminio, di origine germana ed ex generale dell'esercito romano, sconfigge tre legioni e si impossessa dei loro preziosi stendardi.

Due secoli più tardi l'imperatore **Marco Aurelio** consolida la frontiera nord e restituisce l'onore a *Roma*.

Annibale guidò un formidabile esercito di cartaginesi, iberi e galli per sfidare *Roma* nel cuore della *penisola Italica*.

La risposta di **Scipione** non fu meno audace. Uno sbarco nel nord *Africa*. Un attacco dalla retroguardia. Una mossa magistrale.

La lotta per il potere assoluto tra **Ottavio Augusto** e **Marco Antonio** culmina in *Egitto*.

Le legioni al comando di **Ottavio** sbarcano nel *delta del Nilo* e occupano *Alessandria*. **Cleopatra** sarà l'ultima regina *d'Egitto* e **Ottavio** il primo imperatore di *Roma*.

CINQUE SECOLI DI BATTAGLIE CHE FORGIARONO L'IMPERO PIÙ GRANDE DI TUTTI I TEMPI

RTC
REAL TIME CONQUEST

BASATO SU FATTI STORICI
IMPERIVM RTC
LE GRANDI BATTAGLIE DI ROMA

FX INTERACTIVE